576 KByte

C–64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 11. szám, 1992. november

Ára: 98,– Ft



ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!











Kedvezményes árak!

Az 576KByte visszamenőleg megvásárolható:

az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991–ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft–ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniustól 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft–ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1/től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7–8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg!

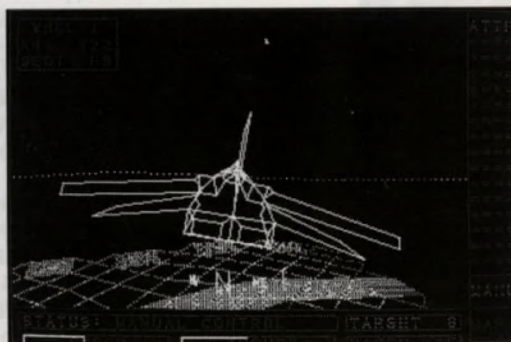
Szimulátor különszám 100 Ft/ db.

A fenti árakhoz portóköltség is járul!

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!

TARTALOM



AIR SUPPORT 7



ORIGON 16



SAMURAI 25



SCENARIO 27

Változatlan áron – már 40 oldalon!

ISSN 0865—8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

'92/11

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin • Grafika Zilahy Sándor
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

HÍREK

Bizonyára minden AMIGA tulajdonos ismeri az ALIEN BREED-et vagy a PROJECT-X-et. Méltán érdemelték ki az elismerést a TEAM 17 programozói. Azonban nem ülnek babérjaikon, hanem újabb két alkotásuk megjelenését tervezik. Az egyik az ALIEN BREED 2., amelyről sokat nem kell mondanom, míg a másik az ASSASIN, egy STRIDER jellegű vérbeli kommandós játék. Öt pálya, 1500 képernyő, digitalizált hangok, 6 mega erősségű fegyver és minden pálya végén egy főellenség. Mindkét játék várható megjelenése december vége (AMIGA).

A foci rajongók úgy tűnik két táborra oszlanak, 'KICK OFF'-osokra és 'SENSI SOCCER'-esekre. Mindenki döntse el, hogy saját magát hová sorolná (mi SENSI-sek vagyunk)! A lényeg viszont, hogy a KICK OFF 3 megjelenése után a SENSIBLE SOFTWARE bejelentette, ő is fejleszt. Várhatóan először egy UPDATE lemezt adnak ki, amelyik tartalmazza majd az 1992/93-as angol bajnokság csapatait. Az egyetlen fő változás, hogy kapusunkkal most már öklözni is tudunk. Aztán 1993 tavaszán kiadják a SENSI SOCCER 2-t, mely játszhatóságában és hangulatában bizonyára felülmúlja elődjét (AMIGA).

A MICROPROSE karácsonyra ígéri a GUNSHIP 2000-t Amigára, most íme egy fotó a játékból! Az előzetes tesztelések alapján nem lesz valami nagy durranás!

Csúcs lesz viszont a SYSTEM 3 legújabb játéka a FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE, egy a PITSTOP 2-re hasonlító autóverseny. 16 kör, 25 ellenfél, osztott képernyő. Sajnos képet még nem láttunk a játékról, de a név kötelez (AMIGA)!

Bomba hír: a DELPHINE programozói egy szerződést írtak alá a VIRGIN-nel egy újabb ANOTHER WORLD stílusú játék elkészítéséről, melyet jövő tavaszra ígérnek. Címe: HEART OF DARKNESS (AMIGA, PC).

A U. S. GOLD a BEHOLDER szerelmeseit vette célba új játékával a LEGENDS OF VALOUR-ral, melyet karácsonyra ígér (AMIGA).

Egy érdekesség, ki hitte volna! A GALLOUP intézet felmérése szerint szeptemberben a ZEPPELIN új foci managere lett a legsikeresebb program. A MATCH OF THE DAY a 8 bites piacon első, míg az összesítésben második lett. Következő számunkban mi is részletes leírást közlünk a programról (C64, AMIGA).

A THAILON két új játékkal rukkol ki karácsonyra, az egyik egy motorverseny NO SECOND PRIZE, míg a másik egy WOLFCHILD

TWINS (AMIGA)



ASSASIN (AMIGA)





utánzat azzal a különbséggel, hogy itt egy oroszlánembert irányítunk. Címe: LIONHEART (AMIGA).

A MIRAGE igaz már több hónapja ígéri a HUMANS-t, de az csak most karácsonyra jön ki, viszont megjelenik egy a gyerekeknek szóló lövöldözős játék a THE GADGET TWINS, mely grafikájában és hangulatában a VIZ-re fog hasonlítani, tele nagyobbnál nagyobb ökörségekkel és poénokkal (AMIGA).

A tél nem a tenisz rajongóinak a hava, de az IDEA ezt most megcáfolja. A SMASH! egy olyan újfajta sport szimuláció, mely az ígéretek szerint sokáig verhetetlen lesz. Nyolc játékos, mindegyik különböző tulajdonságokkal, labdacsavarás, ejtés, két játékos opció, mindez novemberben (AMIGA)!

Néhány jó hír a C64 tulajdonosoknak:

A KINGSOFT végre megjelentette a HAGAR THE HORRIBLE-t.



GUNSHIP (AMIGA)

SMASH (AMIGA)



A látott fotók alapján 100%-os AMIGA konverzió. A GREMLIN úgy döntött, nem hagyja abba a C64-es fejlesztéseket. Bejelentették, hogy karácsonyra kiadják a LOTUS ESPRIT II-t. Hamarosan kapható lesz a POPEYE 3 is, ami a nevével ellentétben egy pankrációs játék lesz. Az ALTERNATIVE két új programot ígér: a Csipet Csapatot jól ismerjük a TV-ből, nos most már a számítógép monitorain is harcba szállnak. Az ALVIN AND THE CHIPMUNKS is a karácsony egyik kellemes színfoltja lesz. A kommandós programok rajongói pedig a HULK HOGAN SUBURBAN COMMANDO-val tölthetik a téli szünidőt.

Végül egy játék a manager szerelmeseinek, a PRISM első programja a FOOTBALL MANAGER 3, szerintem rosszkor jelent meg, ugyanis a ZEPPELIN korábban említett focija elsöprő siker, de hát ki tudja (C64, AMIGA, PC)?

KÖZKÍVÁNATRA!

Kalandra fel! Az üknagyapa korát élő C64-en az utóbbi idők legkomplexebb, legszebb és legbosszabb kalandjátéka jelent meg az év derekán. Ennek teljes kivesézése kerül most terítékre.



FOTO: C 64

Soul Cristal – A KOMPLETT MEGOLDÁS

A játék beharangozása a 92/júniusi számban már olvasható volt, de persze olvasóink nem elégedtek meg ennyivel; teljes leírást követeltek. Nekiveselkedtem hát a játéknak, és barátommal (Murasoft az álneve) végigkecmeregtünk a játékon.

A teljesség kedvéért előről kezdem, nehogy valaki lemaradjon bármiről is. Mielőtt azonban belevágnék a játék leírásába, ismertetném a menük jelentését.

GEGENST: direkt parancsnok
- NIMM: tárgy felvétele
- VERLIERE: tárgy lerakása
- BETRACHTE: tárgy vagy személy vizsgálata
- INVENTAR: tárgyaink listája
- ZERSTÖRE: valamit vagy valakit megsemmisíteni
- WENDE: két tárgy egyidejű használata

AKTION: Akció. Csak bizonyos helyen és időben kiadható parancs.
- DRÜCKE: tárgy eltolása, megnyomása
- ZIEHE: tárgy el-, vagy meghúzása
- SPRICH: beszélni valakivel
- GIB: adni valamit valakinek
- HILF: segíteni valakinek
- WARTE: várni

MANIPULIEREN: ebben a menüben a tárgyakhoz kapcsolódó parancsok találhatóak meg.
- ÖFFNE: valamit kinyitni
- SCHLIESSE: bezárni valamit
- VERRIEGLE: bezárni valamit valamivel
- ENTRIEGLE: kinyitni valamit valamivel
- BEFESTIGE: valamit felerősíteni, felrakni valamire
- BEWEGE: valamilyen tárgyat mozgatni

UMGEBUNG: a pillanatnyi hellyel összefüggő parancsok.
- SCHAU: a helyszín leírása
- AUSGANGE: kijáratok a pillanatnyi pozíciónkból
- BETRITT: belépni, beszállni valahová/valamibe
- VERLASSE: kilépni, elhagyni valamilyen helyet
- GRABE: ásni

SPIEL: a játékkal kapcsolatos parancsok.
- PUNKTE: eddig elért pontszámunk
- LÖSUNG: szó szerinti jelentése „megoldás", de az igazi haszna nem derült ki a játék során
- ÜBER S. C.: pár szó a játékról
- CREDITS: a programozók névsora
- NEUSTART: a program újraindítása
- SPIELENDE: a játék vége, high-score táblázat

DISK: lemezutasítások
- SPEICHERN: játékállás lementése előre installált save-lemezre
- LADEN: játékállás betöltése
- INSTALL. N.: a meglevő játékállások törlése

SPECIAL: kényelmet szolgáló parancsok
- KURZTEXT: ha már jártunk egy helyen, akkor nem kapunk róla helyszínleírást, ha újból odamegyünk
- AUSFÜHRL: mindig bő helyszínleírást kapunk
- MUSIK: zene ki/be
- SIDMODUS: átkapcsolás az új és a régi SID között (régi és új gépen is jól szól a zene)

És most lássuk a medvét, íme a komplett megoldás A-tól Z-ig. A legfontosabb német kifejezéseket minden esetben mellékeltem a szöveghez. Ja, a leírás elkészítéséhez egy EREDETI Soul Cristal verziót használtunk, amihez gépkönyv is dukál. Hogy ennek mekkora a jelentősége, arról meggyőződhettek az első kódkérdezésnél. Ne feledjétek, hogy az originálóké a jövő!

Az utcáról menjünk be a hotelbe, olvassuk el a recepciónál található prospektust, csöngessünk 3-szor a csengőn a portásnak. Beszélgessünk el vele, majd vegyük fel a szobakulcsot (ZIMMERSCHLÜSSEL). Menjünk fel a szobánkba, nyissuk ki az ajtót és semmi mással ne törődjünk, csak a fürdőruhát (BADEHOSE) vegyük fel. Gyalogoljunk le az ebédlőbe, dumcsizzunk egyet az öreg faterral, majd miután befejezte, hagyjuk el ezt a dögunalmas szállodát. Az utcán vegyük az irányt délnek, majd észak felé, a tóhoz jutunk. Dobáljunk le magunkról minden felesleges cuccot, csak a fürdőnadrágot öltsük magunkra és irány a tó (NORDEN). Úszkáljunk egy kört (WESTEN, NORDEN), amíg a vízeséshez nem érünk. Ne sokat macskázzunk, ugorjunk bele (NORDEN).

Egy új világba csöppentünk, de semmi pánik. Evickéljünk keletre majd észak felé, ahol a tisztáson egy egyszarvú és egy farkas párharcának lehetünk szemtanúi. Segítsünk a gyengébbnek, majd beszéljünk a kimerült unikornissal. Hálából egy kristálygolyót (KRISTALKUGEL) hagy ránk. Vegyük gyorsan magunkhoz és folytassuk kalandozásunkat nyugat felé haladva, amig a kereszteződéshez nem érünk. Innen a dél felé levő dombra hágjunk fel, majd irány nyugat. A játszadozó orkfiúcskával kössünk barátságot, adjuk neki önzetlenül az alig öt perce szerzett kristálygolyót. A kissrác majdnem kiugrik a bőréből örömében, aztán pedig felajánlja, hogy tartsunk vele a házikójukba. Kövessük hát! Nézzünk körül az asztalon, ahol az ork-fater pipáját veszszük észre. Várjuk ki a megfelelő pillanatot, ammikor elcsenhetjük a pipát (4*WARTEN, NIMM PFEIFE). A fel-

fordulás közepette húzzuk el a csíkot észak felé, majd keleti és északi irányba meneküljünk.

A kereszteződéstől kétszeri nyugatra haladással egy faluba juthatunk be. Épp egy kis házacska előtt állunk, úgyhogy kopogjunk be (DRÜCKE HOLZTÜR), hátha valaki ajtót nyit. Úgy is történik, egy Myglor nevű pacák tűnik fel az ajtóban. Elég bizalmatlan az emberekhez, ahhoz, hogy belépj a házába valami furcsa szövegű szerződést kell a véreddel aláírni (WENDE MESSER AUF DAVE AN, WENDE BLUT AUF VERTRAG AN). Sebaj, ha ez az ára egy kis melegedésnek! Ezután nyugatra haladva megpillantjuk a bánya bejáratát, amin nyugodt szívvel bemászhatunk (NORDEN). Bent elnyerjük méltó jutalmunkat bátorságunkért: egy halom kincsre bukkanunk (NIMM SILBERMÜNZEN).

Lavírozzunk vissza a falu főteréig, majd onnan északra és nyugatra haladva egy kis üzletbe toppanunk. Remek üzletet köthetünk a boltossal: a néhány ezüstünkért egy kutyaszánt kaphatunk cserébe. Mivel kifinomult az üzleti érzékünk, no meg ki tudja, hogy mi mindenre lehet egy szánt használni, adjuk oda az eladónak a pénzünket. A kutyaszán északnyugati irányba nyugat felé és egy karddal lehetünk gazdagabbak. Ezután dél és nyugat a helyes haladási irány; a temető bejárati kapuja elé toppanunk. Egy ifjú titánnak semmi sem jelenthet akadályt, tehát nyissuk ki a kaput a jégkulccsal (ENTRIEGLE FRIEDHOFSTOR MIT EISSCHLÜSSEL). Lopódzunk be a kísérteties temetőbe, mit sem törődve azzal, hogy éppen éjfél van és telihold, majd vegyük az irányt az északi kápolna felé. Bent mártsuk meg a kardunkat a szenteltvízben (WENDE KURZSCHWERT AUF WEIHWASSERBECKEN AN), majd menjünk lefelé a kriptaszobába. A sír tetején egy ima- össze a két testdarabot (WENDE TOTENSCHADEL AUF SKELLETT AN). Sikerült Richard királyt életre keltenünk! Olyan címlapsztorit mesél el, hogy bármelyik bulvárlap megirigyelhetné: csalárdság, emberölés, idegen teremtmények, cselszövés és hasonló csemegék. De számunkra a legértékesebb az a varázserő, amit a beszéde legvégén átsugároz belénk. Hagyjuk el a kriptát délre, majd a ránk törő farkasba merítsünk fémet (azaz kaszaboljuk le: WENDE KURZSCHWERT AUF WERWOLF AN).

Kövessük a király tanácsát és kutyagoljunk vissza a gaz áruló, Myglor házába



FOTÓ: C-64



FOTÓ: C-64

Adjuk át a vérszerződést és a kést az alkimistának, aki ezután egy elégedett mosoly kíséretében betessékel a házába. Rövid csevely, majd éjszakai pihenő a délre levő kabinban az ágyon. Másnap reggel Myglor felruház bennünket, és kapunk egy láthatatlanná tevő elixírt is. Mindent vegyünk fel és kinyitva a bejárati ajtót gyalogoljunk vissza az erdőbe (N, O, O, O).

A méhkaptár kifosztását úgy végezhetjük el, hogy a pipát használjuk a kaptáron (WENDE PFEIFE AUF BIENENSTOCK AUF), majd most megszemlélve a dobozkát, felfedezzük, hogy egy halom méz kifolyt az oldalára. Vegyük hát fel az édes nedűt (NIMM HONIG). Mivel a pipa most már értéktelen számunkra, hagyjuk itt. Nyugatra, majd északra gyalogoljunk innen, ahol egy keskeny pallót találunk, ami egy szakadék felett ível át. Az imént szerzett mézünket máris hasznosíthatjuk: kenjük rá a csizmánkra, hogy jobban ragadjon a talajhoz (BEFESTIGE HONIG AN FELLSTIEFEL). Segítségével szerencsésen átbukdácsolhatunk a pallón (NORDEN). haladva vehető át (BETRITT HUNDESCHLITTEN). Szánkázzunk vele északra, majd nyugatra. Itt egy yeti állja utunkat, de sebaj. Mire való az elixír, ha nem arra, hogy behülyítsük vele a yetit. Hajtsuk fel az üveg tartalmát egy szuszra (WENDE ELIXIER AUF DAVE AN), majd láthatatlanságunkat kihasználva menjünk északra a jégpalota irányába. Bent beszélgessünk háromszor Firon-nal, figyeljünk gondosan minden szavára, és fogadjuk el tőle a mágikus jégkulcsot (EISSCHLÜSSEL). Szálljunk be a luxus-szánunkba (BETRITT DACHSCHLITTEN), és irány vissza délre. Szálljunk ki a járgányból, mire az eltűnik a jégmezőn.

Találjunk vissza a már jólismert útkereszteződéshez, majd északra megleljük a pallót a szakadék fölött. Mivel még mindig merő mézesek vagyunk, nyugodtan átléphetünk a keresztbedőlt fatörzsön a túloldalra. Keletre indulva a kolostor bejárata elé érünk, majd északi irányban beléphetünk az épületbe. Az ebédlőben vegyük fel a patkánymérget, majd egy lépés könyvet találunk, amibe érdemes beleolvasni. Lépdeljünk fel ismét a kápolna nagytermébe, majd használjuk az imádságot a kőoltár előtt (WENDE GEBET AUF STEINALTAR AN). Miután majdnem összecsináltuk magunkat a megjelent szellem miatt, elegyedjünk vele baráti beszélgetésbe.

Gondosan véssük emlékezetünkbe szavait, aztán követve utasításait a következő úton menjünk vissza a bányához: 2*SÜDEN, OSTEN, SÜDEN, 2*WESTEN, NORDEN, WESTEN. Itt a kardunkat mártsuk a folyékony ezüstbe, mire az a nyeléig bevonódik ezüsttel. A nyugati kis járatban ássunk egy kicsit. Megdöbbentő leletre bukkanunk: egy koponya (NIMM TOTENSCHADEL)! Ahogy azt Jack szelleme megjósolta... Megvan az egyik „alkatrész" a királyhoz. A másik puzzle a temetőben található (OSTEN, SÜDEN, 2*OSTEN, NORDEN, WESTEN, NORDEN, WESTEN). Ne gatyázzunk, nyomás befelé a kriptaszobába (NORDEN). Emeljük le a dögnehéz fedelet a szarkofágról (ÖFFNE SARKOPHAG), majd illesszük egészen a vendégszobáig, ahol a vasajtó utunkat állja (OSTEN, SÜDEN, OSTEN, SÜDEN, WESTEN, 2*SÜDEN, 2*WESTEN, 2*SÜDEN). Mormoljuk el a varázsigét az ajtó mellett (WENDE ZAUBERSPRUCH AUF WESTTÜR AN), majd nyissunk be. Az íróasztal fiókjában egy kulcsot találunk, amely a labor ajtaját nyitja. Szerzeményünkkel menjünk ki a nagyszobába (O, N) és ott mozdítsuk félre a kandallót (nem lesz nehéz, mert csak gipszutánzat). Merészkedjünk lefelé a feltárult résen, majd irány nyugat, Myglor hálószobája. Az ágyról vegyük fel az amulettet, majd menjünk a laborba. Myglor éppen ott foglalatoskodik, mikor betoppanunk. Mondhatni nem örül a váratlan felbukkanásunknak, úgyhogy húzzuk el gyorsan a csíkot. Előtte azonban éljük ki rejtett pusztítási vágyainkat a lombikokon (ZERSTÖRE REAGENZIEN). Robogjunk ki a szobából és kintről zárjuk kulcsra a labort. Hatalmas robbanás rázza meg a házat, szerencsére mi kívülállóként szemlélhettük Myglor pusztulását.

Menjünk ezek után fel, majd északra és háromszor keletre. Akasszuk a nyakunkba az amulettet (WENDE...), aztán haladjunk ismét északra. Az amulett védelme segitségével továbbjuthatunk az egyébként tiltott zónába. Kelet felé induljunk, majd hajitsuk el az amulettet, aztán kétszer északra lépdelve egy tóhoz érünk. Szálljunk be a rozzant csónakba (BETRITT BOOT) és evezzünk kétszer északi irányba. Hagyjuk el a csónakot (VERLASSE BOOT), kapaszkodjunk fel a dombocskára északi irányban, majd forduljunk nyugatra. A földön levő tégladarabot (ZIEGELSTEIN) vegyük fel, aztán induljunk kelet, majd észak felé. Egy hatalmas várkapu állja utunkat. Nem kell kétségbeesni, inkább vizsgáljuk meg tüzetesebben a rácsot (FALLGLITTER) és a felette lévő kis kiugró faldarabkát (PLATTFORM). Mintha csak arra várna, hogy megdobjuk egy kővel (WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM, ZIEHE FALLGLITTER). A sikeres akció után menjünk északra, majd nyugatra, ahol megleljük a várkapu kulcsát.



FOTÓ: C-64

Elérkeztünk küldetésünk utolsó szakaszához, a Zargonnal való találkozáshoz. Aki eddig nem kapott idegrángást a sok idétlen dumát olvasva, az tegyen maga mellé egy nagy üveg Coke-ot és valami aprósüteményt, mert most jön csak a neheze. Lássuk: kinyitottuk tehát a nagy fakaput és beléptünk a várba, mire hangos nyikorgással bezárul hátunk mögött az ajtó. Nincs más hátra, mint előre! Gyorsan kell cselekednünk tehát: 2*NORDEN, WESTEN, lépcsőn le. Az északi ajtó kilincsén észrevehető, hogy a kilincs alulról jobban megkopott, mint felülről. Ez azt jelenti, hogy aki használja, az nem LEnyomja, hanem FELhúzza azt. (Ha lenyomjuk, akkor egy alattunk kinyíló csapóajtón a mélybe zuhanunk). A könyvtárszobából menjünk nyugatra a hálószobába. Az ágyon megtaláljuk az álomszuszék Zargon hálóruháit, melyet átkutatva egy bőrzacskót (LEDERBEUTEL) találunk, benne egy papírfecnivel. Rajta irkafirkának látszó számok és betűk: valójában kódszámok! Siessünk hát kétszer keleti irányba, majd a széf kinyitásához használjuk a kódot. A trezorban talált szerződést vegyük magunkhoz és robogjunk vele nyugatra. A könyvespolcot toljuk egy kicsit arrébb, majd a feltárult keskeny folyosón nyomakodjunk észak majd nyugat felé. A „tisztítótűzbe" dobva a szerződést (WENDE VERTRAG AUF PURPURFEUER AN), majd leöntve szenteltvízzel, elpusztítjuk a gonosz Zargon sátáni lelkét.

Ha még van elég szuflánk, akkor robogjunk vissza a csigalépcsőhöz és most felfelé induljunk. Innentől tiszta horror következik! Amint a teliholdra nézünk, a wervolffal történt találkozásunk miatt szörnyű kínok közepette farkassá változunk! Ügessünk északra, ahol a toronyőr viszszahagyott újságaira és egy naplóra akadunk. A napló címlapján egy számot olvashatunk, amit mindenképpen jegyezzünk fel. Innen az utunk a következőképpen vezet: SÜDEN, lefelé, OSTEN, NORDEN, WESTEN. A kastélykonyhába érkezünk, ahol csak úgy hemzsegnek a patkányok. Gyorsan gyömöszöljük az asztalon található kenyérbélbe a patkányméreget és etessük meg vele a dögöket (WENDE RATTENGIFT AUF WEISSBROTSEIBE AN, GIB WEISSBROTSEIBE AN RATTEN). Innen nyugatra, aztán lefelé vezet tovább az utunk. A borospincében vizsgáljuk meg az egyik hordó (FASS) falát, amiről kiderül, hogy egy titkos ajtó! Másszunk végig a nyugatra aztán északra vezető alagútban. A halottasházban zárjuk le a koporsót (SARGE) majd álljunk a mágikus pentagramm közepére (BETRITT DRUDENFUSS).

Zargon titkos bűnbarlangjába teleportálódunk, ahol ő már vár ránk. Hogy egy kicsit lehűtsük a lelkesedését, borítsuk fel az üstöt (ZERSTÖRE KESSEL), majd a kristálygolyót vágjuk a földhöz (ZERSTÖRE KRISTALLKUGEL). Elpusztult a Gonosz Sátán! Felocsúdva a hőstettünk okozta sokkból, kapjuk fel a királyi jogart (KÖNIGSZEPTER) és találjunk vissza a várudvarra (WESTEN, 3*SÜDEN, HINAUF, OSTEN, SÜDEN, SÜDEN. Az udvaron egy nyíláson keresztül másszunk lefelé kétszer egy létrán, majd az alagútban induljunk északnak. A barlang végén vegyük magunkhoz a parfümöt, majd irány vissza délnek és nyugatnak. A hirtelen felbukkanó kardfogú tigrist úgy tudjuk lerázni, ha befújjuk magunkat a parfümmel. Mivel éktelenül büdös, ezért még a tigris is behúzott farokkal menekül előlünk. Szabad az út nyugat felé! A trón mellől emeljük el a királyi palástot (WENDE PURPURMANTEL AUF DAVE AN). Királynak öltözve keressük meg a révészt (OSTEN, 2*SÜDEN, WESTEN), aki hódolata jeléül átadja a kulcsot, mellyel el tudjuk kötni a kis csónakot (ENTRIEGLE KAHN MIT BOOTSCHLÜSSEL). (Ezek szerint mégis a ruha teszi az embert!?) Keletre evezve vele egy kis szigetre érünk, ahol ne felejtsük el kikötözni a csónakot (BEFESTIGE KAHN AN BOOTSSTEG). Csatangoljunk a szigeten délre, a kunyhóból pedig hozzuk magunkkal a vaskulcsot, majd vissza a túlsó partra (NORDEN, OSTEN). A barlangban található forrás vizétől ismét emberi alakot ölthetünk (WENDE WASSER AUF DAVE AN).

Utolsó néhány lépés következik: fussunk fel a várudvaron keresztül a csigalépcsőhöz. Lefelé, majd keletre haladva a fegyverszobába érünk. Mozdítsuk el a helyéről a harcos szobrát; teleporttal egy Kay nevű figura szobájába toppanunk. Vegyük fel az itt heverő kulcsot, majd helyezzük a jogart a megfelelő lyukba (WENDE ZEPTER AUF SLOT AN). A közelből egy régesrégen várt zörej szólal meg: az ismét felnyíló várkapu nyikorgása! A rácsos kaput (GITTERTÜR) Kay kulcsával nyithatjuk ki, a délre levő acélajtót pedig a vaskulccsal. Nyomás fel a várudvarba, ahol már vár a tárva-nyitva álló kapu: megérkeztünk!

Zolee

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA 83		Összesen
ZENE 80		95
JÁTSZHATÓSÁG 85		

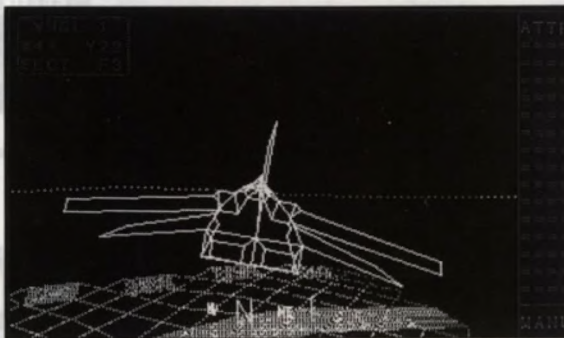
A XXI. század játéka



FOTÓ: AMIGA

AIR SUPPORT

A konvencionális funkciók a játék legelején a következők: új missziók kezdése, újrarendezés, eligazítás, ranglétra, adatbázis, regisztráció. Kezdetben érdemes végigszemlélni az adatbázisban található repülők és tankok térbeli ábráit, hogy átérezzük a játék valódi hangulatát. A többi funkció a már megkezdett játék folyamán lesz fontos. Válasszuk a Start Mission-t.



FOTÓ: AMIGA

A képernyő három részre oszlik. A bal oldali oszlopban fentről lefelé haladva a következők állíthatók:

= Craft Control: célpont (ellenséges jármű) kiválasztása és automatikus követése.

= Waypoint Control: fix tájékozódási pont kijelölése.

= Complex Control: ez csak a 13. küldetés után válik olvashatóvá, addig kikapcsolt állapotban van, nem alkalmazható. Használatával majdan utasításokat adhatunk épülő objektumunk részére (Főhadiszállás, Erőmű, Gyár, Rakétasiló, Radarállomás).

= Options 1:

- Build (a különböző épületek építését folyamatában jeleníti-e meg, vagy csak a teljesen elkészült részeket)

- Brids (szélességi és hosszúsági vonalak kirajzolása)

- Sectcon (a meghódított szektorok megjelölésére szolgál)

A háborús szimulációk új korszakába lépett a Psygnosis, mikor megalkotta az Air Support című opuszát. A program komplexitása, grafikai megvalósítása, egész hangulata a jövő század űrkorszakát hozza tévéink képernyőire. Sőt, a program egyik opciójának bekapcsolásával, és egy 3D-s szemüveggel, az egész akció szinte kézzelfoghatóan megelevenedik.

- Info (a megjelenítés élénkebb színekkel való ábrázolása)

- Fastmap (idő felgyorsítása)

- Relief (kétféle térképábrázolás. Domborzat, vagy látkép)

= Options 2:

- Iso (térbeli térkép)

- Scape (45 fokkal elfordított térbeli kép)

- Height (kiemelkedések térbeli ábrázolása, vagy csak színnel való megjelenítése)

- Look (megfigyelési irányszög)

= Zoom/Pan: nagyítás (egérgombokkal a feliraton vagy a térkép megfelelő pontjára clickelve)

= Maplock: a fenti funkció kikapcsolása, normális helyzet beállítása.

= Commship: ezt a pontot a későbbiekben részletezve olvashatod.

= Contcenter: a 13. küldetésig a legutoljára kiválasztott harci eszköz irányítófülkéjébe kapcsolhatunk, azután pedig az objektumunkat nézhetjük meg.

A jobboldali oszlop elemei a következők (fentről lefelé):

= Információs ablak (a kiválasztott objektum vagy jármű adatai)

= Kiválasztás: a megfelő harci eszköz sziluettjére rámutatva választhatjuk ki azt.

= a következő 4 pont (Sort, Patrol, Attack, Halt) az eszközeink támadásá-


FOTÓ: AMIGA

nak módját határozza meg (közvetlen támadás, vagy csak ellenséges tűzre válaszolva indít ellentámadást, avagy megáll).

A célpontkijelölés a következőképpen történik: mutassunk rá egy ellenséges (piros) járműre (Craftcontrol bekapcsolva), és a jobb gombot nyomjuk meg az egéren. Megjelenik erre körülötte egy villogó keret. Ezután jelöljük ki egységeink közül azt, amelyikkel fel akarjuk vele venni a harcot. Harci eszközünk ezután automatikusan követi a kijelölt célt. Ha testközelből kívánjuk szemlélni az eseményeket, akkor mutassunk rá a Contcenter-re. Ekkor a pilótafülkéből szemlélhetjük, vagy irányíthatjuk az eseményeket. Alul láthatjuk sérüléseink mértékét, sebességünket, a motor teljesítményét és az energiánkat. Oldalt állíthatók be a fegyverek (célkövető rakéta, rakétaelhárító rendszer, gépfegyver, akna, időzített robotrepülő).

A Commship-funkciónak kiemelt szerepe van, mivel itt a játék kezelésével, irányításával, megjelenítésével kapcsolatos utasítások is szerepelnek. Beállíthatjuk a horizont ábrázolást, vonalvastagságot, HUD grafikai megjelenítés fajtáinak módosítását, iránytűt. Ínyencek itt kapcsolhatják be a 3D-s ábrázolást is (Stereo). A Give up-pal a következő szintre léphetünk, de lejjebb csúszunk egyet a ranglétrán.

Könnyítésképpen néhány érdekesebb pályakód következik.

D8U422R8YBYC1 = Aknagyakorlat (20 perc áll rendelkezésre, 4 tankkal kell aknák segítségével egy épületet elpusztítani)

AEVF22R8YBYC8 = Robotrepülőgyakorlat (20 perc, 4x4 rakéta, egy épület lerombolása a cél)

7QWN22UCYBYFC = 4 tank 4 ellen (30 perc megolási idővel)

Zolee

PC / AMIGA

GRAFIKA	98	Összesen
ZENE	91	95
JÁTSZHATÓSÁG	94	

A repülés már az ókortól kezdve foglalkoztatta az embert. Próbálkoztak szárnyakkal, léghajókkal több kevesebb sikerrel. Az igazi fejlődés a repülőgépekkel a huszadik században indult meg. Egyre korszerűbb, gyorsabb gépeket építettek, és a második világháború után megalakultak az első légitársaságok. Ekkor hallhattunk először az Airbucks nevű cégről és nagyreményű fiatal igazgatójáról.

Airbucks

MENEDZSERJÁTÉK

Ezekkel a képsorokkal indul a legújabb menedzserjáték, melyben egy az egész világot behálózó táraságot kell irányítanunk, s működéséből minél nagyobb tőkét kovácsolnunk. Érdekes, hogy a játékot egyszerre akár négy személy is játszhatja. Ha pedig ellenfelünknek a számítógépet választjuk, adatait, taktikáját bármikor megnézhetjük (bár nem módosíthatjuk), ezzel rengeteg hasznos ötletet szerezhetünk saját munkánkhoz.

A képernyő nagy részét a világ térképe foglalja el. Ezen piros pöttyök jelzik azokat a városokat, ahol leszállhatunk, s fekete vonalak az éppen kiválasztott járat útvonalát. Alul a játékos sorszámát, választott gépének azonosítóját és helyét, pénzét, valamint a dátumot, felül pedig a menüket látjuk.

A játék során a képernyőn semmi lényeges nem történik. Egyedül pénzünk és az óra változása jelzi, hogy a számítógép még nem szállt el. Mi minden beavatkozást a menükben tehetünk meg (kivétel az egyes játékosok közti váltás, melyhez az 1-4 gombokat használjuk), s miközben tevékenykedünk, a repülők megmerevednek.

Airbucks

Az első menüben a játék adatait, – játékosok száma, nehézségi fok, sebesség – állíthatjuk be, valamint az állást lemezre menthetjük és betölthetjük.

Zoom

Egy terület kinagyítása. A rajzon az egyes városokat, repülőtereket és az éppen kiválasztott társaság gépeit láthatjuk. A nagyított részt a W, X, A és D billentyűkkel mozgathatjuk, az eredeti képernyőhöz pedig a szóköz lenyomásával jutunk.

Routes

Ebben a menüben a legfontosabb, hogy új leszállóhelyeket vásárolhatunk, építtethetünk (Negotiate New Site). Itt a térképen megjelenik az összes város. Fekete jelzi a még szabadokat, zöld a más társaságok tulajdonában lévőket, piros a sajátunkat, fehér pedig azokat, ahol éppen építik a repteret. az új építkezés megkezdéséhez válasszuk ki a várost és nyomjuk meg a Ac-

quire felirat felett a tűzgombot. Ekkor megtudjuk, mennyibe fognak a munkálatok kerülni, és még egyszer meggondolhatjuk magunkat.

A Progress Report pontban jelentést kapunk a még be nem fejezett építkezések helyzetéről.

A következő pontban (Alter route) az éppen kiválasztott gép menetrendjét állíthatjuk össze. Ekkor újra a teljes térkép jelenik meg, rajta pirossal saját városaink, feketével pedig a gép eddigi útvonala látszik. Itt a Make-et választva teljesen új menetrendet készíthetünk, az Amend-del pedig a régit bővíthetjük, változtathatjuk meg. A Delete az eddigi beállítást törli. A menetrendben legfeljebb nyolc város szerepelhet egymás után. Egy város felvételéhez először nyomjuk meg a tűzgombot a lista egyik során, majd a térképen jelöljük ki a kívánt várost. Ekkor a listába bekerül a választott város, mellette pedig az előző állomástól mért távolság látható. (Ez a távolság nem lehet nagyobb, mint amennyit a gép egyszeri tankolással meg tud tenni.) Ugyanitt adhatjuk meg, hogy a gép menetrend szerinti (Scheduled) vagy charter járat.

A következő lépés a menetjegyek árainak beállítása (Ticket Price). Itt az előzőleg megadott útvonal minden szakaszán meg kell adnunk, mennyibe kerül az első- és másodosztályú jegy, valamint a csomagok szállítása. A változtatáshoz jelöljük ki valamelyik számot, majd az Inc vagy a Dec gombokat nyomogassuk az ár növeléséhez, illetve csökkentéséhez. A változtatás mértékét a Step gombbal módosíthatjuk. Mivel a forgalom és az üzemanyag ára a játék során állandóan változik, a jegyárakat is mindig módosítanunk kell, hiszen rossz áraknál pillanatok alatt elhagynak az utasok.

A View Routes a térképen berajzolja összes gépünk útvonalát.

Végül az utolsó pontban eladhatjuk az általunk használt repterek jogait. Itt az eddig épült összes reptér listáját láthatjuk, s mellettük azoknak a cégeknek a jelzéseit, akik ott leszállhatnak. Nyomjuk meg a tűzgombot afelett a város felett, melyet el akarunk adni. Ekkor megtudjuk, hogy melyik cég mennyit kínál cserébe, és válasszuk ki közülük a legkedvezőbbet.

Planes

Az első pontban új gépet vásárolhatunk (Buy). Itt a képen az egyes gépek alaprajzát, valamint fontosabb adatait (típus, sebesség, utasszám, maximális távolság, gyártás éve, ár, készpénz) látjuk. A gépek között a Next és Prev gombokkal válogathatunk. Ha sikerült a megfelelő típust kiválasztanunk, nyomjuk meg a Buy gombot (az OK azt jelenti, hogy mégsem akarunk vásárolni). Új gépünkben először a kép tetején látható gombok segítségével be kell állítanunk, hogy mennyi első- és másodosztályú hely és csomagtér legyen (a Refit pontban ugyanezt tehetjük meg később). Ezután a már leírt módon adjuk meg a gép útvonalát és a jegyárakat.

A menü Sell pontjában eladhatjuk használt repülőinket. Beállíthatjuk azt is, hogy a gépeket mennyire akarjuk karbantartani (Maintain), valamint milyen szolgáltatásokat akarunk biztosítani a járatokon (Comfort).

Itt újra megtaláljuk az Alter Route, Ticket Price és Refit pontokat, melyekkel a már régebben beállított értékeket tudjuk megváltoztatni a megismert módon.

A Next és Previous Plane pontokkal gépeink között válogathatunk. Az épp kiválasztott gép azonosítóját a kép alján látjuk. Fontos, hogy mindig csak az így kijelölt gép adatait tudjuk a menükben megváltoztatni.

Cargo

Itt azt tudhatjuk meg, hogy mely városokból kell csomagokat elszállítani (piros és fekete pöttyök).

Finances

A pénzügyi információk első pontjában (Plane Income) az egyes gépek bevételének, költségének és telítettségének előrejelzését láthatjuk. Ezután a csomagszállítás (Cargo Inc.), majd külön az első- másodosztály és csomagok (Service Inc.) bevételei következnek. Ezeket az értékeket érdemes állandóan figyelemmel kísérni, hiszen itt minden változtatás után rögtön megtudhatjuk, hogy az nyereséget vagy veszteséget hoz-e (a fekete számok jelzik a nyereséget). Végül a menü alján mindenféle grafikonokat találunk, melyek az egyes cégek fejlődését mutatják meg.

Bank

Itt egyrészt kölcsönöket vehetünk fel, illetve fizethetünk vissza (Loan), másrészt saját részvényeinkkel kereskedhetünk (Stocks).

A bankárok minden év végén értékelik teljesítményünket és ettől függően határozzák meg, hogy maximum mennyi pénzt adnak kölcsön. Ha a vállalkozás rosszul megy, még az is előfordulhat, hogy részvényeinkből sem akar senki vásárolni.

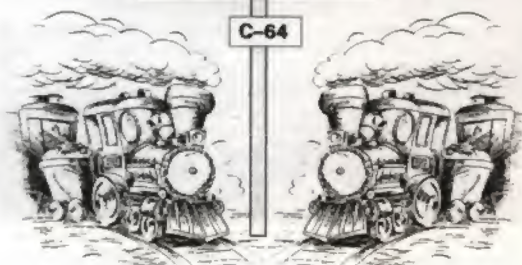
A játék elég érdekes és szerencsére egyszerű. Könnyű megismerni a módszereket, ötleteket, hiszen menet közben bármikor átkapcsolhatunk valamelyik gépjátékosra és megleshetjük mit csinál. Az első sikerek eléréséhez sem kell több hetes próbálkozás, egy működő cég elindítása már szinte első alkalommal sikerülhet. Mindenképp hasznos a játék elején minél gyorsabban terjeszkednünk, sok gépet és lehetőleg egymáshoz közel lévő reptereket vásárolnunk.

Egyébként a programban semmi különleges nincs, változatosságában messze elmarad például a Railroad Tycoontól, s a feladatok egy hosszabb játék végére már kicsit unalmasak is lesznek. Ezért főleg azoknak ajánlom a játékot, akik most ismerkednek ezzel a műfajjal, hiszen gyakorolni remek lesz.



FOTO: PC

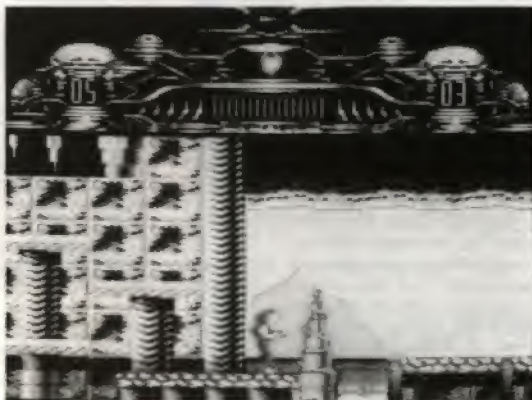
PC / AMIGA	
GRAFIKA 43	Összesen
ZENE 50	73
JÁTSZHATÓSÁG 80	



A nagy software-házak úgy látszik már a téli álomról ábrándoznak, és nem nagyon erőltetik meg magukat, hogy megdobálják a piacot néhány újdonsággal. Sajnos ez a hónap ennek jegyében telt el, nagyon kevés jó játékról tudok beszámolni. Az egyik legjátszhatóbb anyag a TRIGET nevet viseli, stílusa logikai. Volt már a játéktörténelemben valami hasonló (Su-Sweet) de hát ma divat a régi időkre visszatekinteni. A lepotyogó színes gömböket kell úgy elhelyezni a talajon, hogy idővel azokból a képernyő alján előre megrajzolt alakzat összeálljon. Például egy szintet akkor teljesítünk, ha felépítünk valamilyen színű golyóból hármat egymás fölé (ezek rögtön elporladnak), vagy például négyzet alakban egymás mellé helyezgetünk ugyanolyan színűeket. A dolgot a felsőbb szinteken az nehezíti, hogy többféle alakzatot kell felépítenünk, sőt néha egy fajtából többet is, úgy, hogy a gömbök eszeveszett gyorsasággal hullanak. Aki szeretne a magasabb pályákon bekapcsolódni a játékba, annak könnyítésképpen a levelkódok: CERES, VESTA, NORNE, KEREN, VERGO, ORCUS, AEPPO, KELLY, FREYA.

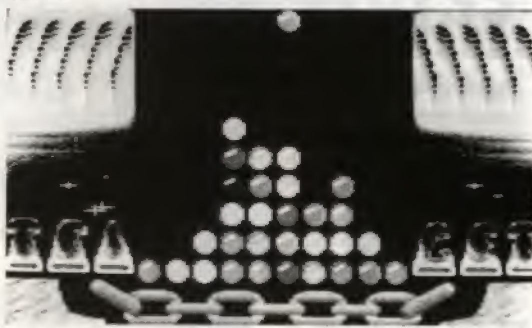
Ötletszegény napokat élünk manapság. Az eredeti programötletek az újbóli feldolgozásnak esnek áldozatul, mint például a Double Density új produkciója, a GREYSTONE. Az alapötlet, a grafikai fogások, a mozgások, az ellenfelek mind mind a nagy elődre, a Hawkeye-ra emlékeztetnek. A 6 pályából álló akciójáték (nemcsak a gyenge mezőnynek köszönhetően) felküzdötte magát e hónap programjainak rangsorában a második helyre. A különböző korokban játszódó epizódok valamennyi szereplője érdekes teremtmény, mindegyik másként izegmozog. Emberkénk mozgása is szépen kidolgozott, ügyesen tüsténtkedik a számtalan rátörő ellenfél között. A játék bevezető intrója is külön figyelmet érdemel. Ha szereted a nosztalgiát, akkor ki ne hagyd.

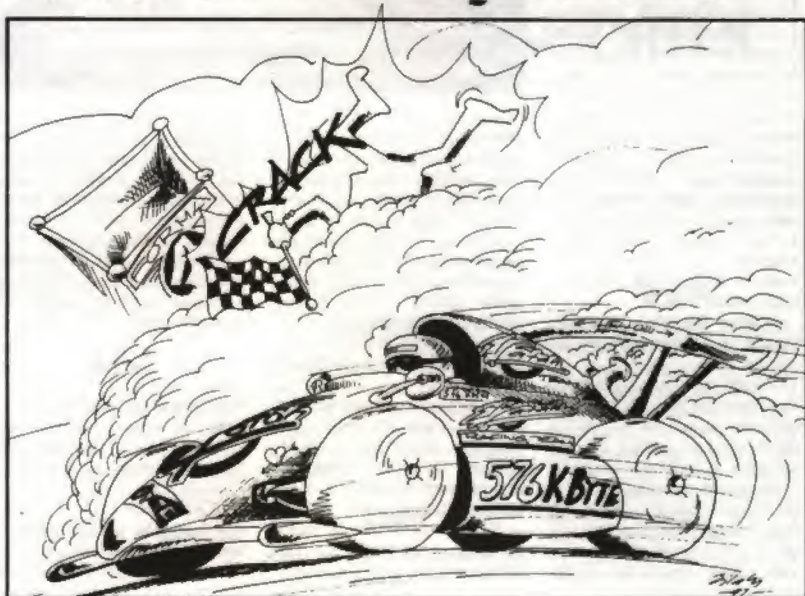
A következő három játék a kategóriájának középszintű képviselője, ezért nem is érdemes túl nagy feneket keríteni nekik. A BANGERS & MASH egy átlagos dizzy-anyag, azzal a különbséggel, hogy tojás helyett egy majmot irányítunk és vízszintes játéktér helyett függőlegesen kell haladnunk. Apró színes bónusz-banánokat majszolhatunk, dühödt katicákkal hadakozhatunk. Ennyi és semmi több. A második a sorban egy COUNT DUCKULA nevű ügyességi-idétlenség. Azt azért nem mondanám rá, hogy primitív, inkább finomabban fejezem ki magam: mintha egy 1984-es kövület lenne. Akkoriban még órákat el tudtam tölteni az ilyen, és ehhez hasonló mütyürökkel, na de '92 végén azért egy kicsit többet

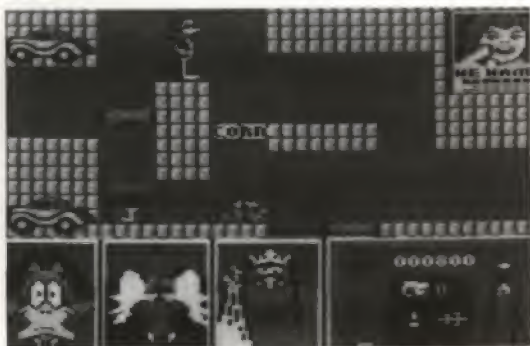


GREYSTONE

TRIGET







COUNT DUCKULA

vár el az ember egy játéktól. Mértem az időt: 11 perc alatt végeztem vele, ami azért egy normális játéknál éppen, hogy nem normális. Egy vézna kacsával kell eltűnő majd újból felvillanó platformokon lavírozni, kislányokat és süniket kerülgetve. Izgalmasan hangzik, mi?! A hármas-fogat végére hagytam egy igazi rejtélyt. A címe JOHN LOWE'S ULTIMATE DARTS II. A hangzatos cím mögött azonban nem húzódik meg semmi. Eszembe jutott, hogy milyen lehetett az első rész, ha a második ilyen szégyenletes. A dobásokat nem irányíthatjuk, inkább menedzser jellegű program. Többféle játéktípus közül választhatunk, akár két játékos is játszhatja. De minek?

A végére viszont egy csemegét hagytam, ami apró ugyan, de minden valamirevaló rajongó szívét megdobogtatja. Tömondatokban a játék a következő: neve SLICKS. Programozói Ash & Dave. Stílusa autóverseny. Hangulatos zene, korrekt grafika. A hátterek aprólékosan megrajzoltak, a pálya felülről látható. Két játékos is játszhatja, több helyszín közül lehet választani. Az ellenfelekről kis képek is megjelennek, minden opció tip-top. Az irányítás gyorsan megtanulható, bár a kanyarok bevétele izzasztóan nehéz. Nagyon rövid a program, de igaz rá a régi mondás: kicsi a bors, de erős.

Zolee

SLICKS





Old Stuff

Bevezető helyett engedjetek meg nekem egy rövid visszaemlékezést a régi szép időkre. Még zöldfülű számítógépes koromban történt az eset. Két hónapja kaptam floppyt, de már rengeteg külföldi haverom volt, akik folyamatosan a legjobb anyagokkal láttak el. Erről persze senki nem tudott az akkor nagymenők közül, mígnem híre ment valahogy, hogy van a láthatáron egy skac, akinek a legfrankóbb és legfrissebb anyagai vannak. Ez voltam én. Egyik nap becsönget egy félelmetesen laza, napszemüveges srác, a hóna alatt egy feltuningolt floppy, és azt kérdi, hogy megvan-e a Vampires Empire. Mondom, hogy két hete. Na és a Pink Panther? Hát hogy a fenébe ne lenne meg! Az ismeretlen arca elkerekedik, mint aki egy aranybányára bukkant. Hát akkor szia, Martin vagyok, legyünk haverok. Így kezdődött minden. Ebből a „hőskorból" halásztunk elő néhány feledhetetlen anyagot, amelyek közül minden hónapban szeretnénk néhányat bemutatni, nehogy a feledés örök homályába vesszenek.

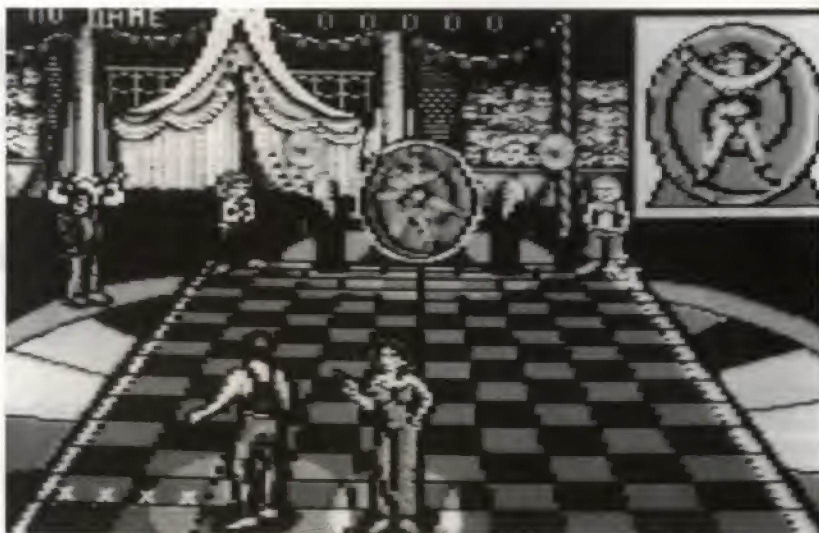
Ha már a VAMPIRES EMPIRE-nél tartunk, lássuk őt először. A kezdőkép valami csoda, a játék pedig nagyon aranyos. Kissé kezdetleges ugyan a grafika, de most a 80-as évek dioptriájával kell szemlélnünk a játékot. Egy fénysugarat kell a pálya elejéről elindítva tükrök és egy mágikus golyóbis segítségével a földalatti labirintus legmélyebb bugyrába irányítanunk. A képernyő alján lévő ablakban láthatjuk a 4 helyzetű tükröket, a varázsgolyót, és az ellenfeleink elijesztésére használatos fokhagyma-gránátokat. Ebbe a menübe a joystick lefelé húzásával válthatunk, a kiválasztott tárgyat pedig a kar felfelé húzásával használhatjuk.

Egy kicsit újabb sikerprogram a CIRCUS ATTRACTIONS. A nagy „YX Games" szezonban fogant ez is a Western Games, az Olimpiai Játékok és az Alternativ World Games sorozatban. Ötféle cirkuszi produkciót próbálhatunk ki: trambulin, kötéltánc, zsonglőrködés, késdobálás és egyensúlyozó bohócszám. Mindegyik pazar grafikával és animációval készült és a legfőbb, hogy többen is játszhatjuk. Nagyon szórakoztató, amint még tapasztalatlanul bukdácsolunk, esünk-kelünk a pályákon. Korának kedvenc sportjellegű játéka volt.

A következő terítékre kerülő program a BAD CAT. Emlékszem a zenéjét órákon át hallgattuk, a digitalizált zö-

rejek alkalmazása akkoriban nagyon nagy szám volt. Maga a játék is nagy népszerűségnek örvendett. Az öt pályából álló feladatsor megoldása kihívást jelentett a legtapasztaltabb joystickrángatóknak is. Az ügyességé a főszerep a játékban, rengeteget kell ugrálni, kerülgetni, hajolgatni.

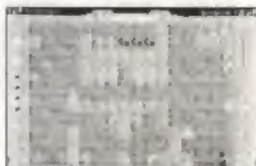
Mikor a fotókat készítettük a mostani számhoz, és elérkeztünk a SPHERICAL-hoz, valami furcsa dolog történt. Leültem a gép elé és csak játszottam, és el is felejtkeztem arról, hogy a fotózás kellős közepén vagyunk. Ismét felfedeztem, hogy mennyire jó anyag! A program célja, hogy kövek eltávolításával,



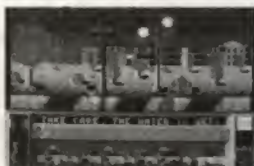
CIRCUS ATTRACTIONS

GRAFITTI MAN

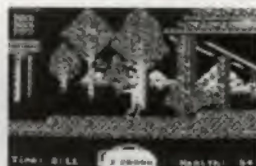




SPHERICAL



BAD CAT



80 DAYS AROUND THE WORLD

vagy létrehozásával a fentről induló labdát az exit-ajtóhoz tereljük. A tréningezés a játék elején hasznos, nagyon jól betanulhatjuk a játék kezelését. Segítségképpen néhány level-kód a kevésbé kitartóknak: RADAGAST, YARMAK, STORMBLADE, SKYFIRE, MIRGAL.

Pilleas Fogg világkörüli útját a 80 DAYS AROUND THE WORLD című játékban követhetjük nyomon. A játékban keverednek az akciórészek és a táblajátékok. Indiai, japán, amerikai és angliai tájakon kell kalandoznunk és a legkülönbözőbb feladatokat végrehajtanunk. Kezdetleges ugyan a grafika, de visszatekintésünkben mégis helyet kapott a gyönyörű kezdőgrafika és zene miatt.

VAMPIRES EMPIRE



Mindenki kedvére kifújkálhatja magát a GRAFITTI MAN című ősi anyagban, amiben végső feladat egy csupasz fal önarcképeinkkel való telepingálása. Az akciórészben kerülgessük a város lakóit, amíg eljutunk a grafitti-falig. Itt legjobb tudásunk szerint utánozzuk le a megadott képet a rendelkezésre álló idő alatt. Minél élethűbb az utánzat, annál több pontot kapunk érte. Ha elérünk az utolsó pálya végére és befejezzük a rajzunk, akkor vagy börtönbe kerülünk a város rongálása miatt, vagy ünnepelt hőssé válunk aszerint, hogy mennyi pontot sikerült gyűjtenünk.

Zolee



Az Év Legjobb Játéka?

Talán nincs is olyan Amiga tulajdonos aki ne ismerné a már-már klasszikusnak számító, elsöprő sikerű Beast-et. Aztán jött a játék második része, amely leginkább gyönyörű introjával kápráztatta el az amigás tábort.
Most pedig itt van, megjött a harmadik rész: a Shadow Of The Beast III.

A PSYGNOSIS szerény véleménye szerint a cég fogta az előző két rész legjobb tulajdonságait, ezt ötvözték egy tökéletes játszhatósággal, s így megalkották 1992 eddigi legjobb játékát. Ez utóbbi véleményt – talán azért, mert én is Beast rajongó vagyok – tökéletesen aláírom. Az első rész sokaknak azért nem tetszett, mert a minőségi kidolgozáson kívül nem nagyon volt benne semmi. A következő részben már ugyan megjelent néhány bonyolultabb feladat, de a játék végső képe csak mostanra, a harmadik részre forrott ki igazán. Szerencsére eltűnt a kérdezősködés, s a programban a logikai feladványokon van a fő hangsúly. Ez az amiért a sokat emlegetett játszhatóság is sokat javult, gyakorlatilag nem lehetetlen örökélet nélkül végigvinni. A játék során csak egy billentyűre, a SPACE-re lesz szükségünk, amellyel a nálunk lévő tárgyak közül válogathatunk.

De hát nézzük mi is történt hősünkkel, mióta utoljára találkoztunk vele. Miután megsemmisítette Zelek-et, visszanyerte eredeti, emberi alakját. Az ünneplést azonban még félretette, mivel tudta, hogy addig nincs nyugta, amíg végleg le nem számol a környéket még mindig uraló gonosszal. Most, hogy már Zelek nem fenyegeti többé, bosszúra szomjas figyelmét a Beast Lord-ra, Maletoth-ra tudja fordítani. Tudva azt, hogy ez lesz a végső összecsapás jól felkészítette magát a harcra...A játék gyönyörű introja harcosunk nem épp zökkenőmentes utazását mutatja be a beast-sorozat immár szinte megszokott különös fantáziavilágába.

A programban összesen négy pályán kell magunkat végigküzdenük, amelyek közül mindig a soron következő két pálya közül választhatunk. (Először tehát az első kettő közül.) Mivel a végigjátszáshoz viszont úgyis mindet végig kell csinálni, ezért hát javaslom, hogy menjünk sorban.

Forest of Zeakras

Ez még csak amolyan bemelegítő pálya. Mint láthatjuk, hősünk ezúttal nem csak puszta öklével, hanem shuriken-ekkel van felszerelve. Induljunk el jobbra. A növényeket lőjük szét, majd a sziklánál használjuk a liftet a kapcsoló segítségével. Szedjük fel az aranyrudakat, a bennszülöttekkel pedig végezzünk. A csörlőnél hozzuk egy szintbe a talajt (állva, és térdelve lőve tudjuk forgatni), majd menjünk tovább. A gránátot szedjük fel, és azt használva robbantsuk fel a nyilazó szerkezeteket. Az utolsó mozgó kövön lévő kulccsal nyissuk ki az első kőtől balra, lent lévő ajtót, az aranyakat pedig szedjük fel. Tovább, jobbra haladva a bennszülöttek tanyájához jutunk. Lőjük le a pecsenyéjüket a tűzről, majd toljuk a húst jobbra, a csapda alá. Az eközben felvett kulccsal nyissuk ki a tábor bal végében lévő háziállat ketrecét, amely így azonnal a finom falathoz rohan. Menjünk vissza a csapdához, ahol most már tovább mehetünk. Az aranyak felszedése után, a lifttel húzódjunk a szakadék bal oldalához, és hozzuk vízszintesbe a liftet. Ha elég gyorsak voltunk, a lemorzsolódó kőnek fenn kell maradnia a liften. Toljuk a követ balra, rá az ingára, amely így most már kileng annyira, hogy át tudunk ugrani balra. Tovább haladva, a karókat szétlőve a pályavégi őrhöz jutunk, akit természetesen nyírjunk ki, és vegyük fel a fejét.

Fort Dourmoor

Menjünk jobbra, s eresszük le a kapcsolóval a hídat. Az ott található kereket gurítsuk vissza a pálya elejére, majd az így megjavított faltörő kost toljuk a vaskos kapuig. A



teteje alatt várakozzunk amig végez a kapuval. Később az oszlopcsonk előtt azonnal térdeljünk le, majd a golyóeső kis szünetében folytassuk utunkat. A terem végében újabb aranyakat találunk. Az eközben kiszabadított méheket lőjük le, és bújjunk be a helyükre. Innen ki tudjuk lőni a jobbra lévő palló tartógerendáját, s így a pallóra lépve egy lejjebbi szinte jutunk. Az asztalt toljuk át a zsilipbe, majd arra állva kapcsoljuk át a baloldali kapcsolót. A felső kapcsolót használva kinyitjuk a zsilipajtókat, s így ismét alacsony lesz a vízszint. Gyalogoljunk tovább, majd a létrán fel. Az asztalt toljuk le a lyukba. A hordókat dobáló alakot likvidáljuk, a nagy hordót pedig szintén toljuk le a résen. Ugorjunk le mi is. Másszunk le az asztalra, és lőjük szét a nagy hordót, aminek az úszó darabjain átkelhetünk jobbra. Itt egy a Beast II-ből már ismerős emelőszerkezetet találunk. Ugorjunk oda a kezelőhöz, majd folyamatosan mozogva ne hagyjuk magunkat elkapni. Semmisítsük meg a kezelőt, és menjünk fel a létrán. Jobbra megtaláljuk a buzogányt amit kerestünk, amely azonban még használatban van egy fejnélküli fazonnál. Ingereljük a feje helyénél. Ennek a teremnek mindkét végében találhatunk néhány aranyat, amit vigyünk el. Másszunk vissza a létrán ameddig csak tudunk. A zöld fickó mögötti csapóajtót csukjuk le. Másszunk vissza a géphez, vegyük át a kezelését. A baloldalt látható hordót emeljük fel vele a fölöttünk lévő futószalagra. Toljuk a hordót a BELT feliratú kapcsoló közelébe, és ugorjunk bele. Kapcsoljuk át a kapcsolót. A hordóban így most a zöld fickóhoz kerülünk, aki szorgalmasan elhúz minket a második csapóajtóig, s így sikerült is kimenekülnünk a várból.

Caves of Bidhar

A pálya elején rögtön a kedvenceimmel, a fejüket dobáló csontvázakkal találkozhatunk. Tegyük őket ártalmatlanná, majd a sziklánál ugráljunk fel a ágakon. Az eközben felriasztott madaraktól szabaduljunk meg, és folytassuk utunkat. A tüzet okádó gyíkfej alatti asztalnak lőjük ki mindkét lábát, így egy katapulthoz jutottunk. Lőjük le a gyíkfejet úgy, hogy a katapult bal oldalára essen, majd az egészet toljuk a kalitka alá. Másszunk fel és ugorjunk a katapultra. Az így kiszabadított madárral mostantól repülve közlekedhetünk. (felszállás-tűz, leszállás-le). Repüljünk jobbra, a nagy, sínes szerkezethez. Állítsuk be úgy a sínek váltóit, hogy a golyók majd jobbra, a legfelső szintre guruljanak. Erre a szintre – a fenti adagológép segítségével – eresszünk három golyót. Repüljünk le a legalsó szintre, ahol hozzánk hasonló légi lovagokkal csatázhatunk. Az egyik ilyen harcos elejt egy kalapácsot, amit vigyünk fel a legfelső szintre. Lépjünk be a barlangba, és azonnal forduljunk is vissza. Ekkor egy hatalmas kő esik le mögénk, amit a kalapáccsal tudunk mozgatni. Az ősi egyiptomi módszerrel görgessük át a követ a golyókon a túloldalra. A kőről ugorjunk fel az emelvényre, majd – állandóan kicsalogatva – intézzük el a szörnyet. (A szemébe lőjünk.) Vegyük fel a laborból a lombikot. Menjünk vissza a sínekhez és most az alsóbb szintre eresszünk négy golyót. Ezzel semlegesítettük a kutat őrző gyilkos karókat. Menjünk a kúthoz, és töltsük meg belőle a lombikunkat vérrel.

FOTO: AMIGA





Nosthomak

Ide már csak akkor jöjjünk, ha már az összes többi pályát végigjátszottuk, és már legalább 26 db aranyrúdunk van. Ha ennél kevesebb van, akkor menjünk vissza valamelyik előző pályára még gyűjteni hozzá.

Induljunk el jobbra, lőjük szét a lángszórót. Menjünk le a lépcsőn a könyvtárba. (Nincsenek a polcok túlzsúfolva.) Ritkítsuk meg a denevérállományt. Az asztalról ugorjunk fel a szekrény tetejére, ahonnan már el tudjuk érni a kalapácsot. Toljuk el az asztalt egészen jobbra, és törjük ki a bal lábát. Így egy ugratót készítettünk. Menjünk fel a golyóhoz, és gyengítsük meg két lövéssel a láncát. Hintáztassuk be a kalapáccsal, majd mikor maximálisan kileng, ugorjunk rá, onnan pedig tovább jobbra a szoborhoz. Forduljunk meg, és amikor a golyó kileng felénk dobjunk bele egy harmadik shurikent, amelytől az leszakad. Ezt lehetőleg úgy tegyük meg, hogy a golyó még elguruljon a lépcsőkig, s azon pedig le. Ha minden OK, menjünk tovább. Itt egy kis puzzle-t rakhatunk össze, amelyből információt kapunk arról, hogy melyik piranhafajta melyik másik fajtát támadja meg, és hogy melyek veszélyesek az emberre. (Egy kivételével mind.) A puzzle után menjünk le a

létrán be a fülkébe, és az előbb látott ábra szerint keresztezzük a piranha-kat úgy, hogy a végére csak a veszélytelen fajta maradjon. (Ha esetleg egy kisebb, veszélyes fajta maradna, az sem baj, az elől még le lehet térdelni.) Ha befejeztük, menjünk fel, s ha jól csináltuk, akkor az akváriumokon veszélytelenül átjuthatunk. Később egy DANGER feliratú táblához kell jutnunk, mellette pedig – ha nem rontottuk el az elején – a golyónak kell állnia. Menjünk jobbra a terembe. A plafonról egy tüskés aljú lemez függ, aminek szintén kétszer lőjünk a láncába, majd – ismét a kalapáccsal – hintáztassunk be. Amikor maximálisan kileng balra, lőjük el a láncát. Ha jól csináltuk, akkor a leeső lemeznek a földön lévő gödröt be kell temetnie. Ezután az olvasztóüstöt toljuk át a kalapáccsal a túloldalra, és lökjük bele a golyót. A FURNACE feliratú kapcsolóval indítsuk be a kazánt. Ekkor ha lemegyünk, megnézhetjük amint az olvadó fém folyik ki az üstből. Azonban ne várjuk meg míg elér minket, hanem ugorjunk



FOTÓ: AMIGA

vissza kapcsoló mellé. Az izzó fémtől lassan olvadni kezdő jégre most már fel tudunk ugrani, onnan pedig jobbra, a lézerajtó kapcsolójához. Kapcsoljuk ki, majd kis idő után már leugorhatunk az időközben megszilárdult fémre. Vegyük fel a jégből kiolvadt drágakövet. Menjünk ahhoz a jégtömbhöz, amelyet eddig a lézerajtó zárt el, törjük szét és vegyük fel a második drágakövet.

Ha minden szükséges dolog nálunk van (a fej, a buzogány, a lombik, és mind a 25 aranyrúd), akkor most megkapjuk a Beast Lord, Maletoth elpusztításához szükséges fegyvert, és már kezdődik is a végső összecsapás.

Végül néhány szó még a játékkal kapcsolatban. Véleményem szerint a Beast III a PSYGNOSIS eddigi legnagyobb dobása. (Talán csak a Lemmings közelíti meg.) Hogy mitől is ilyen best? Nos csak a grafika 2mega, amiben a gyönyörködést a szépen megkomponált remek zenék teszik még élvezetesebbé. A feladványokra sem lehet panasz, kivétel nélkül mind nagyon eredeti ötlet. Változatos ellenfeleinknél pedig mi sem bizonyítja jobban, hogy a PSYGNOSIS grafikusainak a fantáziája még mindig nem merült ki.

Vári Zoltán

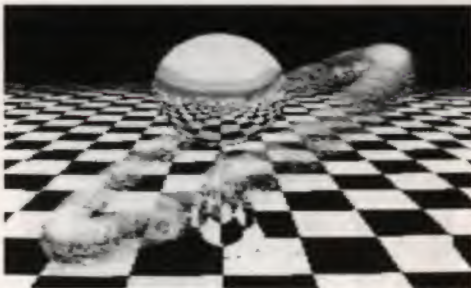
DEMO C-64

ORIGON

Sziasztok srácok!



Mint látjátok egy újabb érdekességgel, a demo rovattal jelentettük meg mostani számunkat, remélhetőleg sokak örömére. Bevezetőként annyit, hogy csak a C64-es demok világában fogunk kalandozni, mivel Amigára túl sok a jó és szinte ugyanolyan demo. A demok ismertetése részről-részre történik, az értékelése pedig a játékoknál megszokottak szerint. Főként a többrészes, úgynevezett mega demokkal foglalkozunk, de természetesen a rövidebb demokat is szívesen látjuk. Akinek esetleg van saját készitésű, vagy más által készitett, jónak talált demója az a szerkesztőség címére küldheti, de a borítékra írjátok rá „demo rovat".





Mostani kalandozásunkat egy lengyel csoport által készített demoval kezdjük, amivel az Asphyxia copy partyán megrendezett demoversenyt nyerték. A demo neve ORIGON, és a csoport neve akik készitették ELYSIUM.

A program introja egy jobbról-balra scrollozó csillagrutinnal kezdődik, ami az egész képernyőt betölti, mivel az oldalsó borderek is nyitva vannak. Eközben egy tetszetős 2x2-es karakterkészlettel láthatók a feliratok a képernyőn, amit két 16 színű multicolor kép kirakása követ. (Elysium és Origon logok)

Az intro elhagyása után, ami automatikusan történik egy irq loader következik, amely a soron következő részről ad információkat.

Elérkezvén az első részhez egy 16 színű plasma effektet találunk, amit a joystickunk segítségével állíthatunk be. Az állítás 6 ún. controlbyte segítségével történik. A képernyő alsó részén egy ugyancsak 16 színű Elysium logo van.

A második rész egy híres amiga effekt a raytracing C-64-es fullscreen példáját mutatja be. A képeket atari st-vel számították ki és pc segítségével lettek átkonvertálva C64-re. Csodálatos rész!

Következő állomásunk nem egy demo rész, hanem egy 16 színű kép amit Carrion nevű grafikusuk készített. Az eredeti képet Boris Valejlo készítette, és a C64-es lehetőségeihez képest fantasztikusan lett megrajzolva.

Immár a negyedik részhez érkeztünk. Ebben a részben egy 91 bobból álló scrollt láthatunk a képernyő tetején, amely scrollozás közben forog is. A képernyő alsó felén ismét Carrion kápráztat el minket egy igen jóra sikerült képpel.

Az ötödik rész egy a C64-esen még sohasem látott effekt az ún. bezier's curve megvalósítását tartalmazza. A rutin realtime, és a joystickkal 3 controlbyte-ot lehet állítanunk. Sajnos a képernyő felső részén található logo finoman szólva is pocsék, ami az 1x1-es scollhoz ér, így ez nagyon sokat ront az összhatáson.

Újabb kép következik, ami egy másik grafikusuk, Cruise munkája. A mű egy hajótöröttet ábrázol, de valahogy mégsem az igazi...

A hetedik rész az igazi meglepetés! Ez egy speciálisan fillezett vectorra épül. Egy kocka, amelynek minden oldalán különböző alakzatok animálnak (vector, nyíl, kereszt, ESM logo, plotter.) A rész érdekessége, hogy a kocka oldalán látható plotter realtime. Az alakzatot joysickkal állíthatjuk, amit a 3 controlbyte állítása tesz lehetővé. A képernyő tetejére egy átlagos színtű logo lett elhelyezve.

És mos valami csúcs! Megint egy képet láthatunk de én hosszabb beható vizsgálat után sem jöttem rá, hogy mit ábrázol. MEGLEPETÉS: Aki először megírja nekem, hogy mi van a képen, az valami ajándékot kap tőlem. Nem vicc! Várom leveleiteket!

Fájdalmas, de elérkeztünk az utolsó (kilencedik) részhez. Ebben a részben egy eddig lehetetlennek hitt 6 karakter széles Fli Tech Tech rutin van. Ez a rész egy TRIAD tag ugratására készült, aki nem hitte, hogy C64-en ez lehetséges. Csodák pedig vanak... Természetesen mint minden utolsó rész, ez is tartalmazza az egész demo elkészítésében résztvett emberek nevét, amelyet egy 2x2-es karakterkészlettel íratnak ki.

C-64		Összesen
GRAFIKA	7	8
ZENE	8	
DESIGN	7	
CODE	8	

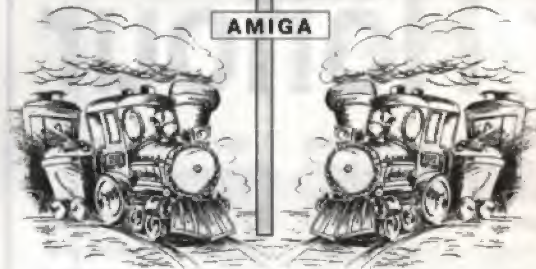
Egy érdekesség: A demo tartalmaz egy programot amivel minden részt külön-külön be lehet tölteni. (part requester)

Mindent összevetve egy nagyon jó demo, ami minden igényesebb gyűjtemény szép darabja lehet.

Hát ennyi fért bele mostani számunkba. Ha bármi ötleted, észrevételed, tanácsod vagy bármi használható dolog birtokában vagy, akkor csak írj.

Viszlát a következő számban!

Mr. WAX





TEARAWAY THOMAS

Egyszerűen nagyszerű! Tömören így lehetne legfrappánsabban megfogalmazni a **TRANSPLANT** lényegét. Hogy egy Űrhajós lövöldözős játék ilyen mértékű lecsupaszítása után is maradt meg valami a játékból, az már maga csoda. De hogy még izgalmas és élvezetes is legyen, az már művészet. Gyors tengelykörüli forgatórutin, dörömbölő hangeffektek, átlátható radarrendszer, aránylag változatos ellenfelek, izzasztóan nehéz játékmenet, levelcode-beadás. Mi kell még? Egy szót se többet! Szerezd meg és élvezd!

A kommandós játékok alfája a Green Beret volt annak idején, melynek ismerete hozzátartozik az alapműveltséghez. Most itt van méltó utódja, a **FIRE-FORCE.** Vízszintes háttérmozgatású játék, amiben nemcsak az ellenfelek észnélküli kaszabolása, hanem a gyors reflexek is dominálnak. Kezdetben egy szál késsel indulunk küldetésünk végcélja felé, útközben azonban különböző extrákhoz juthatunk és az F-gombokkal fegyvert válthatunk. Bekukkanthatunk az ellenséges sátrakba, épületekbe, hátha van valami „finom falat" a számunkra. A zöldfülű bakától indulva feltejlődhetünk akár Schwarzkopf tábornok szintjére is. Persze nem mondanám, hogy egy túl intelligens anyag, de esti macskarugdosás helyett megteszi.

Egy újabb tömegtermék jelent meg a Microds jóvoltából, **NICKY BAUM** néven. Akár lehetne a Giana Sisters fiútestvére is, ha jobban megszemléljük. Egy jólfesült kissrácot irányítunk, akivel ki kell találnunk a végeláthatatlan liliputi útvesztőkből. Nemcsak egyszerűen tájékozódnunk kell, hanem első pillantásra komoly fejtörőket is meg kell oldanunk a labirintusokban. Számtalan felvehető bónuszfigura, extratárgyak, muris ellenfelek tarkítják a játékot. Érdemes végigvárni a demót, mivel érdekes felfedezésekkel lehetünk gazdagabbak. Tömegével láttunk már hasonló játékokat, voltak szebbek is, élvezhetőbbek is, de azért ne hagyjuk ki ezt se.

Semmiképpen ne szalasszuk el azonban a **TEARAWAY THOMAS** nevet viselő lótifutit. Ilyet még nem pipáltam, állatira kóser az anyag. A figura könnyfakasztóan röhejes, úgy lép fel-alá a képernyőn, hogy alig lehet szemmel követni. A cigánykereket pedig utánozhatatlan stílusban hányja. A játék végső célja az, hogy figuránkkal minél több bónuszt gyűjtsünk, átugráljuk ellenfeleinket és időben elérjünk az EXIT jelű kijárathoz. Nem könnyű dolog, mert a ránk törő röhögési rohamokkal is meg kell birkóznunk.

Ha már ennyire belejöttünk a mászkálós-ügyességi játékok felsorolásába, lássuk még két hasonszőrűt. Minél jobb az egyik, annál rosszabb a másik. Hogy a végére maradjon a java, kezdem a kevésbé jóval: a neve **WIZKID**. Nem kisebb softwarecég készítette, mint az Ocean. Nekik is lehetnek ballépéseik, mint a mellékelt ábra is mutatja. A játék nem szól semmiről és senkinek. Összevissza kell idétlenkedni a tárgyakkal teli szinteken egy lasztival, a tárgyakat pedig úgy kell leverni, hogy azok az ellenfeleket agyonlapítsák. Miután az összes tárgyat lepucoltuk a háttér elől, és közben nem koccantunk neki egy ellenfélnek sem, akkor továbbléphetünk. A játék a végtelenségig folytatódik ugyanazon az 5 szinten, ha csak meg nem szabadulunk tőle a „három gombos megoldással". Egy árnyalatnyival élvezhetőbb játék a **GOTCHA**. Egyénien megtervezett figurát irányíthatunk egy hasonlóan groteszk ellenfelekkel teli útvesztőben. Leginkább a manus kinézete az, ami valami hangulatot varázsol a játékba, ami semmi több, mint egy átlagos mászkálós anyag.

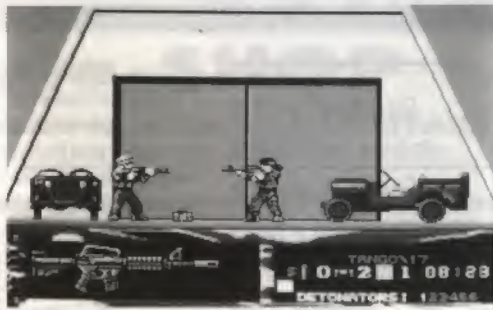
Hogy a sportprogramok rajongói se orroljanak meg azért, hogy elhanyagoljuk őket, bemutatjuk nekik az új Simulmondo alkotást, a **3D WORLD BOXING SIMULATOR**-t. Sajnos ezzel az anyaggal a Simulmondo övön aluli ütést vitt be a rajongóknak, mivel elég kellemetlenre sikerült a program. A külleme és a kezelhetősége is hagy kívánnivalót maga után. Csak a mindenre elszántaknak ajánlom!

A végére hagytam egy igazi csemegét az autóversenyek szerelmeseinek. Az álom neve: **LOTUS III**. A Magnetic Fields programozói apait-anyait bele adtak a fejlesztésbe, és egy minden szempontból kifogástalan programot kreáltak. Ami miatt népszerű volt az első, majd a második rész, azt beleszőtték a trilógia harmadik epizódjába: villámgyors animáció, pályatervezési funkció, álomautók, szuperfinom scroll, kényelmes joystick-kezelés. Mi kellhet még? Zene? Hát persze, hogy ez is frankó. Egyvalami zavart a játékban: mintha már láttam volna a játékot részleteiben valahol (1+2=3?)

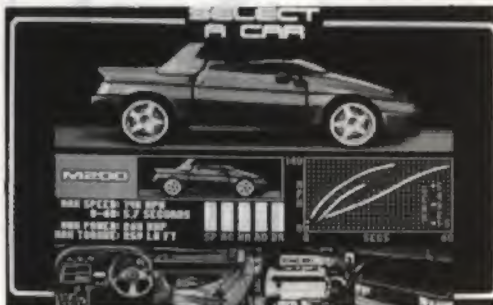
Zolee



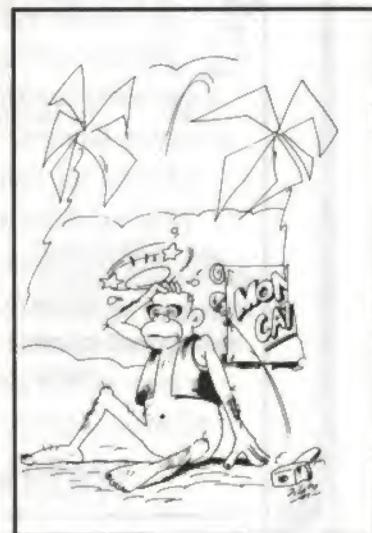
NICKY BAUM



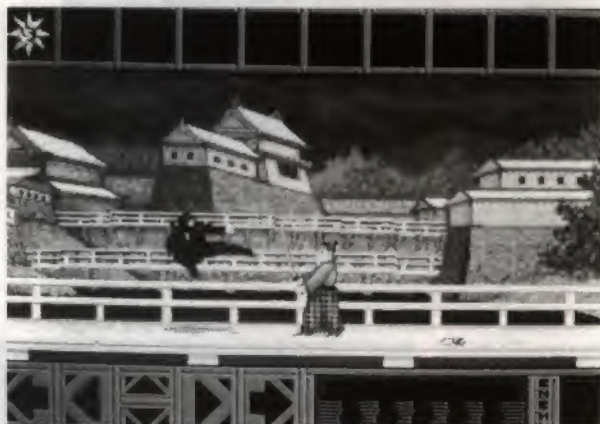
FIRE FORCE



LOTUS III



Sword of Honour



FOTÓ: AMIGA

Bevallom, amikor elsőnek betöltöttem a Sword of Honourt nekem a Ninja Mission című ősrégi program jutott az eszembe. Aztán amikor elkezdtem játszani vele, úgy éreztem, mintha a már előbb említett programot keresztezték volna egy Last Ninja-val. Ezzel a játék szép grafikájára, a figurák jól kidolgozott mozdulataira, na és a kis adventure beütésre gondolok.

A játék történeti előzményei a következők: Yuichiro Shogun családjától a hatalomra törő Damion Toranaga ellopja a Becsület Kardját (Sword of Honour). Ha a Shogun hamarosan nem szerzi vissza a családi kardot, elveszti a tekintélyét a népe előtt, s nem marad számára más kiút, mint a seppuku. Yuichiro hívatja hát a legveszélyesebb ninja harcosát (minket), hogy keresse meg a Damion-ok titkos kastélyát, és hozza vissza a kardot.

A programban a 2D-s ábrázolás ellensúlyozására fel ill. le vezető utakon is tudunk közlekedni. A terep viszont még így sem bonyolult, tehát térképezni nem szükséges. A játék nagyrészt a küzdelmekkel telik el, azonban utunk során számtalan tárgyat vehetünk fel, amelyeket használnunk kell, vagy valakinek oda kell adnunk. A tárgyak a képernyő tetején jelennek meg, s az F1–F10 gombokkal tudjuk őket használni. A tárgyainkat odaadni valakinek a SHIFT billentyű segítségével, lerakni pedig az ALT-ot használva tudjuk. Ugyanezeket megtehetjük a mouse-zal is.

Mivel a játékot végigjátszani nem túl bonyolult (csak életben kell maradni), ezért most csak néhány tipp következik, hogy melyik tárgyat mire használjuk.

Shuriken: azt hiszem, ehhez nem kell magyarázat.

Ékszer: a tűzokádó sárkánytól felfelé lévő harcosnak adjuk oda, aki cserébe odaadja a kulcsát.

Legyező: a játék elején lévő piros ruhás samurainak adjuk oda. (így megúszhatunk egy küzdelmet.)

Étel (Több van belőle): ezt ugyan megehetjük, de a játék elején inkább adjuk oda a szerzetesnek, amiért egy szobrot kapunk. Ha a hidat őrző samurai-nak adjuk, az átenged minket, és felvehetjük a ninja kardot. A kastélyban, ha a szürke samurai-nak adjuk, akkor az szintén továbbenged minket.

Kard, buzogány, kés: harci eszközök, viszont egyes figuráknak, mint pl. a kastélyban a zöld ninjának odaadva, azok békén hagynak minket.

Szobrok: a kastélyban egyes szobákban elhelyezve titkos ajtókat tudunk kinyitni velük.

Gyógyszer: a beteg szerzetesnek adjuk oda.

Kötél horoggal: ahol potyognak a kövek, a falat tudjuk vele átmászni.

Gyűrű: a szabadban ülő szerzetesnek adjuk.

Pénz (több is van): egy kék ruhás samurai-tól egy buzogányt, vehetünk érte. A kastélyban ha odaadjuk No-Co-Innak, akkor megköszöni, és onnan fogva Lot-Co-In lesz a neve. Ezen kívül kapunk tőle egy kést is.

Kulcs: a városkaput tudjuk kinyitni vele.

Amulet: a szerencsétlen szerzetesnek adjuk oda.

Furulya: a kastélyban lévő piros samurai-nak ajándékozzuk.

Evőpálcikák: a kastélyban a szürke Yamabushinak adjuk oda, amiért cserébe pár shurikent ad.

Tekercs: az egyik folyosón egy kék harcos hírekről érdeklődik, neki adjuk tehát.

Gyémánt: a kastélyban a zöld ruhás Yamabushi keresi a követ, így hát neki adjuk oda.

Azt hiszem, így most már mindenki tud valamit kezdeni ezzel a programmal. A játék egyébként nem rossz, bár inkább csak szép, mivel ami hiányzik, az a hangulat. A játékos, aki végigjátszotta, valószínűleg nem lesz feldobódva a teljesítményétől, hanem inkább csak ennyit mond: Na, ezzel is megvolnánk...

Vári Zoltán

AMIGA	
GRAFIKA 93	Összesen
ZENE 80	82
JÁTSZHATÓSÁG 74	

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM
ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
GEM X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MYTH
N.A.R.C
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD – JAMES POND II.
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STRATEGO
SU SWEET
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:
PROSZOLG
1399 BUDAPEST PF: 636

Ne felejtsétek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

Biztosan megkapod lapunkat, ha előfizetsz!

MEGRENDELŐLAP
576 Kbyte

Előfizetési díj: negyedévre: 290,– Ft ☐
félévre: 580,– Ft ☐
egy évre: 1.160,– Ft ☐

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ..... példányban.
Megrendelő neve: ....
Címe: ....
....
Irányítószám: ....
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

576 KByte



FOTÓ: AMIGA

A Föld megmentéséért

Bargon Attack

A Coktel Vision cég neve valószínűleg még senkinek sem cseng ismerősen, hiszen új team-ről van szó. Azonban azt hiszem ezt gyökeresen meg fogja változtatni a most kiadott új kalandjátékuk, a Bargon Attack.

A program irányítása talán minden eddiginél egyszerűbb. Két dolgot tehetünk a mouse-zal: a bal gombbal az aktuális képen lévő tárgyakat működtethetjük rendeltetésük szerint, vagy esetleg felvehetjük azokat, a jobb gombbal pedig inventorynkat hívhatjuk le, s az onnan kiválasztott tárgyat használhatjuk a képernyőn lévő tárgyakkal. Ilyenkor a pointer is átvált a kiválasztott tárgy alakjára. Ha már nem akarunk egy tárgyat használni, hívjuk le az invertoryt, és a jobb gombbal szálljunk ki belőle.

A játék alaptörténete röviden így foglalható össze: idegen lények egy Bargon nevű bolygóról megtámadják, és el akarják pusztítani a Földet. A Föld megmentésének a feladata egy egészen hétköznapi srácra (személyünkre) hárul, akit egy Bargon Attack című játékprogram végigjátszása után választottak ki.

Kezdetben hősünk még tehát nem is sejt semmit a fontos küldetéséről, nyugodtan sétál Párizs utcáin. Itt kapcsolódunk be mi a játékba. Vegyük el az álarcostól – aki nem véletlenül már ismerősnek tűnik – a szórólapját. Olvassuk el. Valami őrült szektába való invitálásnak látszik, de az utolsó mondatot érdemes megjegyezni: „Tegyük vissza a virágot a fényre, s az felrepít minket az égbe!". Hátul a szemetes mögül vegyük elő az ernyőt, így egy kulcsot találunk, amit vegyünk fel, s nyissuk ki vele a színház előtti zöld kosztümös ládát. (A záron használjuk.) Kotorásszunk benne addig amíg egy öltönyt találunk. Az öltönyön keressük meg – a pointerrel – a gombot, majd tépjük le, s íveljük bele a perselybe. Most hogy adakoztunk, mehetünk metrózni.

A földalattit nemigen kedveli emberünk tudhatjuk meg amikor megérkezünk. Ekkor egy bargoni jelenik meg és elejt valamit. Nyissuk fel motorunk ülését és keressük meg a piros végű csavarhúzót. Menjünk be az ajtón, majd a felső szinten használjuk a csavarhúzót a csatorna fedelével. Vegyük ki a bargoni diskjét. A computer teremben egy egy-frankost találhatunk (kis fényes pont), amit dobjunk be a fenti távcsőbe. Nézzünk a Pompidou Központ felé. Nagyítsuk ki a kiragasztott posztert, majd jegyezzük meg a jelek sorrendjét. Amikor távozni készülünk, az előbb látott bargoni követni kezd minket. A nálunk lévő kulccsal azonban zárjuk rá az ajtót (a zárral), s így most már mehetünk jobbra.

Hősünk barátjához, Nono-hoz motorozik, de amint megérkezik egy gyilkosságnak lesz szemtanúja. Gyorsan felmegy Nono-hoz egy messzelátóért, és kifigyeli hogy hova ment a gyilkos. Ezalatt egy álarcos viszont eltünteti a hullát. Azonban nem végzett tökéletes munkát, mivel egy lenyomat a betonban maradt. Az építkezésnél találhatunk egy légkalapácsot, amivel törjük ki a jelet. A motorunkban sajnos nem maradt benzin, ezért kénytelenek vagyunk Nono-ét elvinni. Menjünk vissza a lakásba, és vegyük magunkhoz a kulcsot, és a pumpát. A kulccsal indítsuk be Nono robogóját, a leeresztett kerekeket pedig pumpáljuk fel.

A következő helyszínen megpillantjuk a gyilkos motorját. Menjünk be a kávéházba kérdezősködni. Rendeljünk a pultostól egy csokoládét. A keresett emberről azonban sajnos senki sem tud semmit. Lépjünk be a biliárd terembe. Kapjunk el egy dákót és játsszunk egy kicsit. Hát nem vagyunk egy profi játékos, de ez most szerencsénkre válik, ugyanis harmadik lökésünkre a falon függő trófeából egy kulcsot pöccintünk le. Vegyük fel és nyissuk ki vele a vitrint. Kutassuk át a balfelső kupát, így ismét egy kulcshoz jutunk, amivel most a jobboldali ajtót nyissuk ki. Itt két kapcsolót találunk, amely közül az alsót kapcsoljuk át. (A felső ugyanis a főkapcsoló.) Most kapcsoljuk be a ventilátort a falon lévő kapcsolóval. A ventilátor egy szórólapot sodor le ismét ugyanattól a szektától, amit vegyünk magunkhoz. Közben hősünk ismét egy álarcost vél látni az ablakban, ami már kezdi egy kissé idegesíteni. A lapon ezúttal egy hídról olvashatunk ismét költői stílusban, majd a leírtakra vonakozóan az író így fejezi be: „Vedd ezt semmibe, s groteszk vagy! Habozz, s háromszorosan vagy groteszk! Tagadd meg, s hatszorosan vagy groteszk!"

Menjünk vissza a bárba, és fizessük ki a 200 frankosunkkal a kakaót. Így némi aprópénzhez jutunk. Vegyük fel az újságot, és menjünk ki. Térjünk be a balodali pékségbe, és kérjünk egy medvecukrot (a második polc felülről). Fizessünk az aprópénzzel, majd távozzunk. A garázsba egy régi trükkel juthatunk be: csúsztassuk be mindkét szórólapunkat az ajtó alatt, majd a medvecukorral lökjük ki a kulcsot a zárból. Így a kulccsal már be is tudunk lépni a garázsba.

Vegyük fel a villáskulcskészletről azt a kulcsot amelyiket lehet. Látszólag semmi nem történt, azonban ha megvizsgáljuk a jobboldali kezelőpultot, akkor egy kis mélyedést fedezhetünk fel, amibe illesszük bele a járdából kitört jelet. Ennek hatására a felül látható kis szekrény kinyílik. Vegyük ki belőle a másik kulcsot, amelyet



FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

illesszünk vissza az előző kulcs helyére. Ezek után a pulton nyomjuk meg az OFF gombot, minek következtében egy alsóbb szintre, egy kocsihoz jutunk.

Az asztalon találhatjuk a kocsi távirányítóját, amivel nyissuk ki a csomagtartót. Vegyük ki a már ismerős maszkot, majd ismét a távirányítót használva csukjuk le a csomagtartót. Tárjuk ki a kocsi hátsó (!!!) ajtaját, ezután pedig tegyük vissza a távirányítót az asztalra. Szálljunk be az autóba és csapjuk be az ajtót. Ha valamit nem így csináltunk volna, akkor a most bejövő figura hamar elporlasztott volna minket. Így azonban szépen beszáll (ki tudja miért) az első ülésre, és elhajt velünk.

A fazon egy különös területre vezetett minket, majd eltűnt. Menjünk oda a csontvázhoz, de a szürke mocsarat kerüljük ki. Csatoljuk le a karkötőjét. Mint kiderül, ez nem is karkötő, hanem egy furcsa szerkezet, amit – a karunkra csatolva – a játék elején felvett diskünkkel tudunk használni. Ezt a disket nevezzük mondjuk támadó disknek. A támadó diskkel semmisítsük meg a lépcső fordulójában lévő szörnyet. Vegyük fel a fent található második disket (kis sárga pont). Az óriás szivaccsal ne törődjünk, hanem menjünk be a baloldali barlangba, melyen keresztül ismét lejutunk. Itt lőjünk a második diskünkkel a part menti homokba, amelyen keresztül így most már átmehetünk, be a tengerbe.

Hősünk csodálkozva fedezi fel, hogy nem fullad meg a víz alatt, és még csak nem is álmodik. Elmélkedésre azonban nem sok ideje marad, mivel egy kis akció rész következik. Ez olyan mint egy videó játék. Dobjunk be egy érmét, majd lőjük szét a kis rákokat, amiket az óriás rák köpköd. Ki tudja hogyan, de ez után a Saint-Michel kúthoz kerülünk.

Először is sugárzásmentesíteni kell magunkat: tüzeljünk a második diskkel a szobrok szájára. Ne rakjuk még el a disket, hanem irányítsuk a jobboldali szobor lábára. Vegyük elő a másik disket és törjük le vele a szobor lábát. Így kivehetjük a lába alól a kesztyűt, s távozhatunk.

A rakparton ismét egy álarcos szektatagba botlunk. Emberünknek most már gyanússá is válik, ezért elkezdi követni őt. Később az álarcos megáll és átnézi az árus könyveit. Tegyük mi is ugyanazt. Nézzünk bele a polcon a jobb felső könyvbe. Egy újabb disket találunk, amit innentől nevezzünk fordító disknek. Menjünk tovább.

Egy hídhoz érünk, de addigra a szektatag már eltűnik egy titkos ajtón keresztül. Most emlékezzünk vissza a második szórólapra, s annak alapján a második diskünkkel tüzeljünk az első, a harmadik, majd a hatodik groteszk szoborfejre. A titkos ajtó így nekünk is kinyílt, tehát próbáljunk meg bemenni. Egy lecsapódó rács azonban nem enged. Vizsgáljuk meg a fordító diskünkkel az OZO falfirkát. Mint kiderül ezzel a diskkel meg tudjuk érteni a bargoniak nyelvét. Ezután nyomjuk meg az ugyanebben a falfirkában lévő gombot, ami felnyitja a rácsot. Sétáljunk tehát be.

A csatornában húzzuk meg mindkét gyűrűt, minek hatására egy kútat és egy csapdát fedezhetünk fel. Menjünk tovább, jobbra. Pendítsük meg a hárfát, amire a szobor elkezd beszélni (ez elég különös) hogy már 2000 éve nem hallotta a hárfa hangját. Jobboldalt egy pulton négy gombot láthatunk. Nyomjuk meg az elsőt, és menjünk vissza az előző terembe. Ekkor egy labdaszerű lény ugrál be, viszont a csapdánál megáll. A gyűrű segítségével fedjük be a csapdát, majd azonnal nyissuk újra ki. Így a lényt megtévesztettük, és meg tudtunk tőle szabadulni. Csukjuk vissza a csapdát, és menjünk a koponyákhoz. A támadó diskkel lőjünk beléjük, majd a helyükről vegyük fel a fiolát. A fiolát töltsük meg a kútból, és menjünk vissza, jobbra. Vegyük elő a második diskünket amivel a kapcsolók feletti panelen alakítsuk ki azt a jelsorozatot, amit a játék elején láttunk. Ennek hatására a szobor eltűnik, s egy ajtót találunk mögötte, amit a második kapcsolóval nyissunk ki. (A maradék két kapcsoló csapda.) Lépjünk be az ajtón.

A zöld szobába érve, öntsük rá a fiola tartalmát a piros virágra. Hatására a szép szőnyeg elporlad, s alatta kapcsolók válnak láthatóvá. Jobboldalt próbáljuk meg kinyitni a ládát, minek következtében a fáraó szobra kinyitja a szemét, s a láda kinyitása fejében három kérdésére kell válaszolnunk a kapcsolók segítségével. Először Rimbaud magánhangzóinak a színére kiváncsi, amelyek: A-fekete, E-fehér (világoszöld?), I-piros. A válaszokat a második diskünkkel a fáraó karpántjára tüzelve tudjuk jóváhagyni, s a színek is ugyanott – a pánton – jelennek meg. A ládából vegyük ki az újabb ún. megmentő disket. Ahhoz, hogy távozzunk újabb kérdésekre kell válaszolnunk: Vincent színe a citromsárga, Yves Klein pedig a kékről híres. Távozásunk után egy álarcos jelenik meg, s beszélgetni kezd a szoborral:

– A tűzzel játszol, Sark! Egy nap még megbánod ezt. – a fáraó.

– Ne prédikálj nekem! Megérkezett már? – Sark.

– Jól tudod te azt, Sark. Ez a fiú valóban remek fickó...-fáraó.

– Elvitte a disket? – Sark.

– Mit gondolsz? Ezért választottad őt, vagy nem? – fáraó.

– Remek... – Sark.

Mi eközben egy raktárba jutottunk. A raktár közepén egy újabb szobor áll, aminek nyomjuk meg a szemét, és a szájából vegyük ki az érmét. Emberünk furcsa véletlennek tulajdonítja azt, hogy a játékprogramjában ugyanígy nézett ki a bargoniak övcsatja. A második diskünkkel tüzeljünk a kék csapba, majd menjünk be az így kinyílt liftajtón. A lift gombjait – ahogy a baloldali falon látjuk – átlósan nyomjuk be.

Ahova érkeztünk, elég veszélyes helynek látszik. A fordító diskünkkel olvassuk el a firkát, majd – az ott leírtak szerint - nyomjuk be a liften az A2, B2, C2 gombokat. Az így megjelent gombbal áramtalanítsuk a firkáig vezető szakaszt. A firka melletti lenyomatba illesszük bele az érménket, s így most már kimehetünk jobbra.

Hősünk a vele történt különös eseményekben összefüggést keresve elmegy a kozmikus társaság református templomához. A templom már zárva van, viszont két álarcos tűnik fel, akit követünk a vidám-

parkba. Brutális előadásukból amit alig sikerül megúsznunk hősünk ráébred, hogy a bargoniak valóban léteznek, és a szekta a fedőszervezetük. Ezután elvegyülünk a hívők tömegében és meghallgatjuk Mikael testvér beszédét. Szónoklatában arra szólítja fel a tömeget, hogy takarja el az arcát, és a bőrét. Amikor vége a beszédnek, vegyük hát fel a maszkunkat és a kesztyűnket. A templomban – a fordító diskünk segítségével – két bargoni beszélgetését hallgatjuk ki, amiből az derül ki, hogy a beszédet Sark írta. Használjuk a támadó diskünket a jobboldali virágokon, majd szedjük fel a helyükről az újabb virágot. Az első szórólap szerint tegyük ki a virágot a fenti világosságra.

Miután megérkeztünk hősünk megdícséri a bargoni szállítóeszközt (nem úgy mint a metrót). Menjünk jobbra, majd a megjelenő bargonit a támadó diskünkkel likvidáljuk. Az ajtóban lévő billentyűzettel tüntessük el a repülő rákot. A második diskünkkel tüzeljünk a jobboldali oszlopba, minek hatására a megjelenő köveken átjuthatunk a túloldalra és bemehetünk a kapun. Egy gépezetbe jutottunk, ahol üzenetet kapunk Sark-tól, amelyben közli, hogy hamarosan a Bargonra érkezünk. Elmondja még, hogy a földet elpusztították, és hogy a földet megmenteni csak a felvett disküket a központi computer harmadik drive-jába berakva tudjuk, s majd akkor a Bargonon hamarosan forradalomnak kell kitörnie a fennálló hatalom ellen. Nincs más választásunk, mint hinni neki.

A Bargonra megérkezve lőjük le az útból a szörnyeket, és távozzunk jobbra. Egy tábláról azt olvashatjuk, hogy katonai területre tévedtünk. Óvatosan a barlang fala mellett lépkedve menjünk jobbra. Sétáljunk a középen lévő oszlop felé addig, amíg tükörképünknek a fele látszik, s akkor a második diskünkkel tüzeljünk az oszlopba. Felöltve a bargoniak alakját, most már kimehetünk jobbra. Ezután hősünk lázadást szít a bargoniak között, majd amikor visszatér régi alakjába, elindul megkeresni a központi computert. Álljunk a híd harmadik egységére, és tüzeljünk rá a második diskünkkel. Lejjebb érve kapcsoljuk be a jobboldali piros gombot, majd álljunk vissza a liftre, és ismét tüzeljünk bele. Így eljutottunk a keresett computerhez.

Amint belépünk a támadó diskünkkel tüzeljünk a székbe, ugyanis benne egy bargoni ül. Foglaljuk el a helyét. Eközben véletlenül elindítjuk a videó berendezést, amiből megtudhatjuk, hogy Sark-ot letartóztatták, de ezen kívül minden úgy zajlik ahogy ő megmondta. Ezután lőjük le a megjelenő bargonit, menjünk fel a lifttel a felső szintre, és ott nyomjuk meg középen a gombot. Rakjuk be a zöld szobában felvett disket a harmadik meghajtóba és menjünk ki a teremből ott ahol bejöttünk.

Ekkor megnézhetjük amint a Föld újra előtűnik, s az epilógusban elolvashatjuk, hogy a bargoniak forradalmat robbantottak ki, így tehát küldetésünket végül teljes siker koronázta.

Hogy még mit lehet ezek után mondani? Talán azt, hogy aki végigjátszotta a játékot, az mostantól figyelmesebben járjon az utcán, hátha találkozik egy figurával sárga álarcban, aki szórólapokat osztogat.

Vári Zoltán

AMIGA		Összesen
GRAFIKA	91	92
ZENE	75	
JÁTSZHATÓSÁG	95	

Diabolik

Aki betölti a Diabolikot annak lehet, hogy ismerősnek fog tűnni a játék. Ez nem véletlen, hiszen a SIMULMONDO-nak már volt egy ilyen stílusú játéka, a Dylan Dog.

A két játék közötti legfőbb különbség természetesen az, hogy immár nem Dylan Dogot, hanem Diabolikot, egy ninja-t kell irányítanunk. Hősünk foglalkozásához illetően tehát mozgékonyabb is mint Dylan. Új mozdulatok: a kúszás, és a magas falakra való mászás. (Egyébként minden mozdulat és azok kiváltása jól le van írva, sőt illusztrálva is a programban lévő kis használati utasításban.) Immár nincs inventory, a SPACE lenyomására csak fegyverünket tudjuk elővenni. Küldetésünk ismét időhöz van kötve, amelyet ezúttal egy néha előtűnő órán tudunk figyelemmel kísérni. Emberünk energiaállapota csak a küzdelmeknél válik láthatóvá, amit pedig hősünk feje, és egy előtte lecsukódó rács jelképez. A program pontozza minden fontosabb cselekedetünket, amivel talán a játékot akarták többször játszhatóvá tenni, azonban véleményem szerint az aki már egyszer végigvitte, az inkább a folytatást várja, és nem esik neki újra. A felvehető villogó objektumok nem lesznek megemlítve a leírásban, mivel ezek csak a pontszámot növelik.

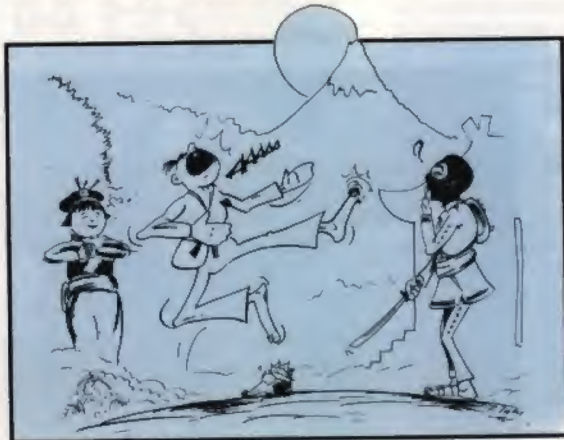
Diabolik és barátnője Eva egy bizonyos drágakövet akar megszerezni. Nyomozása során egy Turner nevű bankárhoz jut el, akitől megpróbál néhány információt szerezni. A játék kezdetekor tehát hősünk rendőr ruhában megpróbál behatolni Turner bankjába. A bankot őrző őrt egy hülye mesével eteti meg, nevezetesen hogy baj van a fizetésekkel, és lehet, hogy ő sem kapja már meg az e havi bérét. A rendőr természetesen ezek után előzékenyen beenged minket intézkedni.

Menjünk balra, majd be az ajtón. Ugorjunk fel a baloldali falra, és másszunk be a szellőzőcsatornába. Itt egy rács állja el az utunkat, amelyet döntsünk ki az acid spray-vel. Másszunk tovább, az ajtó előtt őrködő rendőrig. Másszunk le, üssük le, és nyissunk be az ajtón. Turner irodájába jutottunk, aki elég idegesnek látszik. Nyugtassuk meg. (Calm down...)

– Nos, mit akar? kérdi.

Kérdezzük meg, hogy ki vette meg a követ. (I want to know...)

– Egy üzletember, N. Larque vette meg a gyémántokat. – tudhatjuk meg. Nyugtassuk meg ismét a fickót (Calm down...), majd kérjük hogy folytassa. (Go



on.) Turner még elmondja, hogy a Salamon Kövét is szintén Larque vette meg, és hogy a köveket Larque egy megerősített bunkerben tartja. Ezután Turner elkövet egy ostobaságot: a pisztolyáért nyúl...



Később megvitatjuk barátnőnkkel a helyzetet amely nagyjából a következő: Turner irodájában találtunk egy térképet a bunkert körülvevő csapdákról, amelynek hasznát tudjuk venni. A feladatunk tehát: bejutni a bunkerba. A legfőbb gondot a bunkerajtó kinyitása jelenti. Ehhez az erdőben meg kell keresnünk a négy vezérlőtornyot (amelyek kb 1 méter magasak), majd át kell a rajtuk lévő kapcsolókat állítani. A beszélgetés végén ha sietünk, nyomjunk egy „I must go"-t, viszont ha kiváncsiak vagyunk egy kis szerelmi jelenetre, akkor a másik válaszok közül válogassunk.

Az erdőbe érkezve menjünk két képernyőt jobbra, ugráljunk fel az ösvény bejáratához, majd menjünk be. Menjünk le a lépcsőn. A következő helyen ugrálva jussunk el a képernyő jobboldalára, majd menjünk ki. Itt rádión beszélgetünk egy kicsit Evaval. (Mindegy mit.) Mikor visszakapjuk az irányítást, ugráljunk fel a felső szintre, ott menjünk vissza az előző helyre, és menjünk be a felső ösvényen. Itt az alattunk mászkáló őrre nem szükséges töltényt pazarolni, hanem inkább menjünk ki a kép bal alsó sarkában található ösvényen. Menjünk fel a lépcsőn, majd a következő helyszínen ugráljunk el a jobbfelső pallóig, és onnan menjünk tovább jobbra. Itt ismét beszélgetünk barátnőnkkel, azonban a társalgást egy közeledő őr zavarja meg.

Az őrt leterítve először fenyegessük meg (Don't speak...), majd mikor alaposan berezelt, kérdezzük meg, hogy fél e (Are you afraid?). Ekkor kéri, hogy ne öljük meg. Kérdezzük meg tőle, hogy miért ne. (Why?) Megígéri, hogy elmondja hol vannak a vezérlőtornyok. Akkor hát mondja. (So, tell me!) Állítása szerint egyenesen kell tovább mennünk, s nem messze a gyár bejáratától meg fogjuk találni a tornyokat. Az őr akkor most már meghalhat. (Now you...)

Miután átmetszettük az őr torkát, menjünk jobbra két képernyőt, majd ott rögtön menjünk be az ösvényen. Fussunk el jobbra, ahol ismét egy ösvény vár minket. Átmenve rajta már látható némi épület. Menjünk tovább, a bal alsó saroknál ki. Ha akarjuk, az őrt lőjük le, majd igyekezzünk jobbra, ahol végül megtaláljuk a vezérlőtornyokat. Likvidáljuk az őrt, utána pedig kapcsoljuk át a tornyokat a következő sorrendben: 3, 1,2, 4.

Menjünk vissza oda ahol elvágtuk az őr nyakát, és még egy képernyőt vissza. Ott menjünk be a lépcső aljánál lévő ösvényen, majd jobbra a két katonához és a harckocsihoz. Itt a képernyő közepe felé szintén találhatunk egy csapást, amin természetesen menjünk be. Emberünk itt egy furcsa szerkezetre lesz figyelmes.

Először is álljunk le megvizsgálni. (I stop...) Vizsgáljuk meg rajta az alsó kis ajtót, majd cselekedjünk. (I act.) Az imént vizsgált ajtót feszítsük ki a késsel (Knife). Vizsgálódjunk tovább (I. examine...) Vizsgáljuk meg az ajtón belül átlósan lévő drótot, ezután pedig ismét cselekedjünk. (I actt.) Vágjuk el a drótot a késsel (Knife). Miután továbbmegyünk, lőjük le az őrt. Menjünk ki jobbra, ahol megtaláljuk a bunker ajtaját. Jussunk fel az ajtóhoz, amely ügyködésünknek köszönhetően immár ki is nyílik. Menjünk tehát be.

Bent a piros fényeket átugorva menjünk jobbra három képernyőt, ahol pedig a második ajtón menjünk be. A teremben minél kevesebb energiaveszteséggel jussunk fel a harmadik szintre, onnan pedig távozzunk jobbra.

Végül hát megtaláltuk a safe-et. Robbantsuk ki az ajtaját. (Explosive) Diabolik felmarkolja az összes drágakövet, mi pedig láthatjuk Larque bosszús arcát, amint értesül dologról. Ezzel vége is az első résznek. Úgy tűnik tehát hogy a SIMULMONDO a Diabolikból sorozatot kíván készíteni. Akkor hát kiváncsian várjuk a folytatást.

Vári Zoltán

PC	AMIGA	
GRAFIKA	85	Összesen
ZENE	83	86
JÁTSZHATÓSÁG	89	



Japán, a XVI. század. A császár és a shogun gyengesége miatt polgárháború dúl, az ország számtalan apró királyságra esik szét, s ezek állandóan harcban állnak egymással. Honshu szigetén is két ilyen kis királyság küzd egymással a sziget fölötti korlátlan uralomért.



FOTÓ: PC

The way of warrior

Samurai

Röviden ez a háttértörténete az Impressions legújabb stratégiai programjának, a Samurai-nak. A játékban a kiválasztott királyság uralkodójának a szerepében kell ellenfelünk városait elfoglalni és seregeit szétverni.

Rögtön a játék elején bejelentkezik egy menü, ahol a hangot kapcsolhatjuk ki/be (Sound), a billentyűzetet állíthatjuk be (Keyboard), az egeret tudjuk kikapcsolni, valamint a játék nyelvét is itt tudjuk beállítani (Text). Ezután végigunatkozhatunk egy ritka rosszul sikerült introt, majd egy újabb menüt kapunk, itt a következő opciókat állíthatjuk be:

Player: itt adhatjuk meg, hogy az adott királyságot mi vagy a számítógép irányítsuk.

City size: minden város 12 forduló letelte után egy meghatározott pénzösszeget kap, aminek a nagysága nagyban függ attól, hogy itt milyen értéket állítottunk be (a Large a legjobb).

City spread: akár a City size.

Difficulty: a királyság erejét mutatja, az előbbi opcióknál beállított értékektől függ.

Végezetül a Difficulty-re clickelve indíthatjuk el a játékot.

TÉRKÉP

A térképen kékkel jelölték a Diamond, pirossal pedig a Circles királyság városait. A városok helye játékonként változik, csak a domborzat állandó. Apropó domborzat! Kissé furcsának találom, hogy a seregek ugyanolyan gyorsan mozognak az utakon, mint mondjuk a magas hegységekben vagy síkságokon. A seregeket egyébkén kis keresztre emlékeztető műtyürök jelképezik, ezekre clickelve megjelenik a képernyő jobb felső sarkában egy kis iránytű, ezzel tudjuk az éppen aktuális seregünket mozgatni (de csak ha rajtunk van a lépés sora). Az iránytű alatt lévő nyíllal tudunk a következő körbe lépni. Minden forduló két körből áll, az elsőben mi mozgathatjuk seregeinket, a másodikban pedig ellenfelünket. Egy városra clickelve nézhetjük meg az ott lévő pénzt (Koku) ill. katonákat. Ha még van elég pénzünk, az alábbi katonákat toborozhatjuk:

Samurai: a legerősebb egység, támadásra és védekezésre egyaránt jó, egyetlen komoly hibája, hogy nagyon drága.

Mounted: lovas, nagyon gyors és közelharcban is jó, viszont az íjászok és muskétások ellen szinte használhatatlan valamint elég drága is.

Arque.: muskétás, védekezésben nagyon jó, viszont támadni nemigen lehet vele.

Archers: akár az előbbi, csak valamivel gyengébb és olcsóbb.

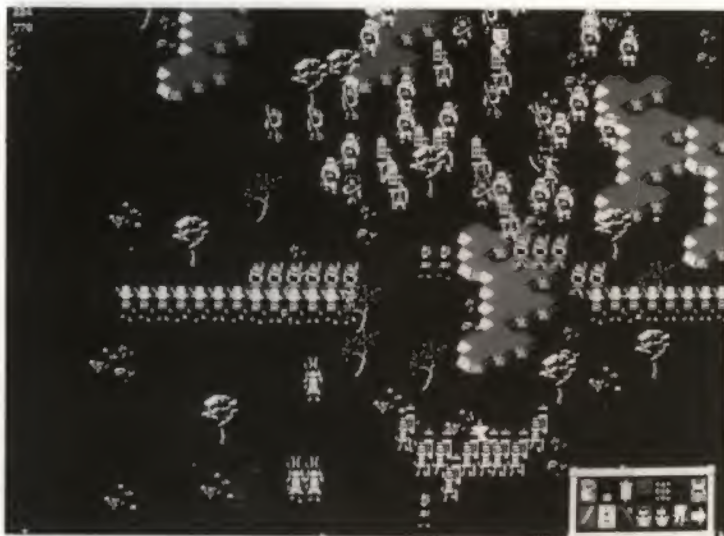
Spear: gyalogos, a leggyengébb egység, nagy számban azonban mind támadni, mind védekezni igen jól lehet vele. Miután elvásároltuk minden pénzünket, a KOKU-ra clickelve tudunk a városban lévő katonáinkból hadsereget felállítani.

A képernyő jobb alsó részén lévő kosár ikonnal a küzdelem jelenlegi állásáról kérhetünk információt. A bal felső sarokban a számítógép ikonnal az I/O menüt tudjuk lekérni, itt tudunk tölteni (Load), menteni (Save), kilépni a játékból (Exit), innen a Continue opcióval tudunk visszalépni a térképre.

CSATA

Két ellenséges egység találkozásakor vagy egy ellenséges város megostromlásakor jön létre. Legelőször ki kell választanunk, hogy melyik tábornokunk vezesse seregünket, szerintem egyébként semmi jelentősége nincs, hogy kit választunk. Ezután a csatatér két szélén felsorakoznak a seregek és kezdetét veszi az ütközet. A bal gombbal hívhatjuk le a seregünket irányító menüt, ahol a következő ikonokkal adhatunk ki parancsokat (balról jobbra és felülről lefelé):

1. Információ a csata állásáról. Az active alatt láthatjuk a még meglévő katonáinkat, a losses alatt pedig veszteségeinket.
2. I/O menü/
3. Visszavonulás.
4. Taktikai kérkép, itt nézhetjük meg egységeink elhelyezkedését és mozgásirányát. Itt még lényeges a felülről számított 3. ikon, ezzel ugyanis seregünk formációját állíthatjuk be.
5. Itt tudjuk a kiválasztott seregrész célpontját megadni. Katonáink a kijelölt célpont irányába mozognak, az útjukba eső ellenséges egységekkel pedig automatikusan felveszik a harcot.



FOTÓ: PC

6. Térkép a csatatérről, itt tudjuk a képernyőt a leggyorsabban mozgatni. Egyébkéht a képernyőt még a játék legelején beállított billentyűkkel is tudjuk scrolloztatni.

7. Itt adhatjuk meg, hogy az egész seregnek (sisakos fej) vagy csak egyes részeinek (kis alakok) akarunk parancsot adni. Ez utóbbi esetben az egyik katonánk fejére clickelve tudjuk a kívánt seregrészt kiválasztani.

8. Támadóerő.
9. Védekezőerő.
10. Íjászaink és muskétásaink ereje.
11. Morál
12. Létszám, életerő (?).
13. ???
14. Vissza a csatába, ezt az opciót választva katonáink folytatják a mozgást és harcot. A csata akkor ér véget, ha valamelyik fél vezére vagy utolsó zászlóvivője is elpusztul. A zászlóvivőkből kb. 8–9 db van minden seregben, ezek minden csata után újratermelődnek, harcban nem érnek sokat, úgyhogy érdemes a hátsó sorokban hagyni őket. A vezér harcban nagyon erős, de ne nagyon bocsátkozzunk vele harcba, mivel egy seregben csak egy van belőle. Seregünket mindig tartsuk zárt hadrendben, koncentráljunk az ellenséges vezérre ill. zászlóvivőkre. Miután véget ért a csata, rövid összesítést kapunk a saját és ellenséges veszteségekről és a két sereg életben maradt katonáiról.

Bevallom, első látásra sokat vártam a Samurai-tól, de jobban belemerülve a programba rá kellett jönnöm, hogy minden tekintetben átlagos. A grafika közepes, bár van néhány szépen megrajzolt kép, a hang is inkább hangulatos, mintsem jó. Sajnos a játszhatóságról se tudok semmi jót elmondani, a program ugyanis vontatott, lassú, még a megszállott stratégiásokat is hamar elriasztja. Akinek van két fölösleges lemeze, az azért nyugodtan felveheti, de senki ne várjon Battle Isle vagy P. General szinvonalú kivitelezést, ez más kategória.

T.J.

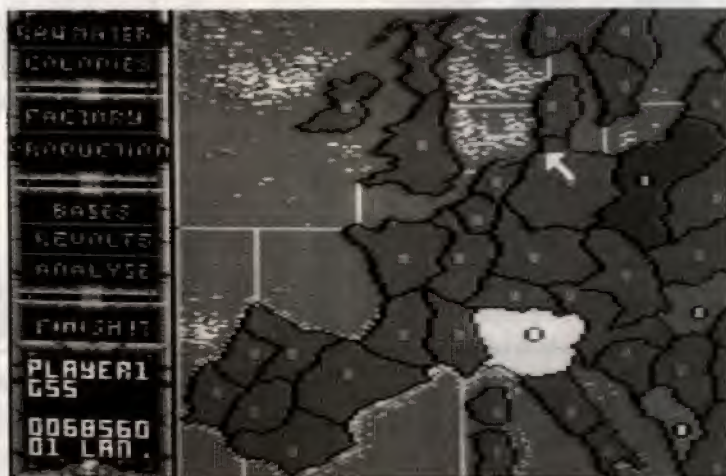
PC / AMIGA

GRAFIKA	73	Összesen
ZENE	60	79
JÁTSZHATÓSÁG	80	

Mostanában a C-64 tulajdonosok nemigen vannak elkényeztetve a játékprogramok áradatával. Közülük pedig akik a stratégiai játékokat kedvelik, azok még kevésbé, így hát nekik különösen nagy örömet okozhatott a Starbyte most megjelent játéka, a Scenario.

Új stratégiai játék

SCENARIO



A játék az I. világháború idején játszódik, bár ezen kívül nincs is több köze a történelemhez. (Elvégre az is előfordulhat hogy egy albán illetőségű játékos hódítja meg Európát.) A program elején először határozzuk meg a nehézségi szintet (A-tól D-ig), majd adjuk meg a játékosok számát, ami max. 4 lehet. Ha 4-nél kevesebbet választunk, akkor a többi játékost a gép fogja irányítani. Ezek után betöltődik Európa térképe, s nevünk begépelése után egy anyaországot választhatunk.

Egy-egy területre clickelve információt kaphatunk a terület nevéről (LAND), tulajdonosáról (POSSESSOR), valamint az adott állomásozó hadsereg (ARMY) tankjainak, repülőinek (AIRCRAFTS), hajóinak (SHIPS), és az azokat készítő gyárak (FACTORIES) számáról. Erre a táblázatra mutatva a tulajdonos gazdagságáról (WEALTH), és a hozzá befolyó adók (TAXES) mennyiségéről győződhetünk meg.

A seregeket kis négyzetek jelzik a térképen, amelyekre ráirányítva a pointert tudjuk mozgatni azokat. A megtámadni kívánt ország kiválasztása után, a három féle hadeszköz nevére clickelve tudjuk beállítani, hogy miből mennyit akarunk a támadó seregünkhöz (FIGHT) csoportosítani. A csoportosítás ütemét és irányát a felső zöld nyíllal állíthatjuk be. A tengereken természetesen csak hajókkal tudunk közlekedni, melyek max. 5 tankot, és 4 repülőt tudnak szállítani. Egy fordulón belül egy adott sereget csak egyszer tudunk mozgatni.

Az adók mennyiségét az elfoglalt területek száma határozza meg. Azonban az így befolyt összeget még gyarapíthatjuk, ha nyersanyagok termelésébe fektetjük be, amiket aztán - remélhetőleg – drágábban eladhatunk. Ezt a RAW MATER ikonnal tehetjük meg. Ilyenkor beállíthatjuk hogy mennyi pénzt szánunk a szén- (COAL), vas- (IRON), és rézkitermelésre (COPPER). Alatta azt olvashatjuk, hogy mennyiért tudjuk a nyersanyagokat eladni (PRICE). Ezek a vállalkozások viszont nem mindig veszélytelenek, mivel előfordulhat hogy semmit sem sikerül kitermelni, s így a befektetett pénz elvész. Ezt mondjuk elkerülhetjük úgy, hogy ha előtte felmérjük a terepet az ANALYSE ikonnal. Ekkor az íródik ki, hogy az egyes anyagokhoz mekkora befektetés szükséges. Az analízis viszot 250 ezerbe kerül.

Ha egy nagyobb területi egységet (mint pld: Nagy-Britannia vagy Németország) sikerül elfoglalnunk, akkor annak a területnek a királyává koronáznak minket. Ez azért is lényeges, mivel ettől fogva a COLONIES ikon segítségével kizsákmányolhatjuk az adott ország gyarmatait (ha van neki), s így még több pénzre tehetünk szert. A kizsákmányoláshoz hajókra van szükségünk. Egyszerre több hajót küldjünk, mivel az út során a hajók száma mindig megfogyatkozik. Egy ilyen út oda-vissza két fordulóig tart.

Gyárakat a FACTORY ikonnal tudunk létrehozni. Egy gyárhoz 200 ezerre van szükségünk. Ha a rendelkezésünkre áll az említett összeg akkor meghatározhatjuk, hogy a munkások sztrájkolnak, ilyenkor a termelést csak minimálisra (legtöbbször 1 db-ra) lehet felvinni.

A BASES ikonnal támaszpontokat hozhatunk létre (350 ezerért). Ezek növelik az ellenálló képességünket az adott tartományon belül.

A REVOLTS opcióval forradalmakat támogathatunk természetesen az ellenfeleink területén. A támogatáshoz szükséges összeg esetenként változó, de mindig nagyon magas, ezért nem hiszem hogy ezt a pontot bárki is sűrűn használná.

Az utolsó ikon a FINISH, amellyel átadjuk az irányítást a következő játékosnak. A játék során számtalanszor jelennek meg üzenetek a képernyőn. Ilyenek például hogy csak a fontosabbakat soroljam: forradalom a saját területünkön, a már említett sztrájk, amerikai támogatás, rablás a kincstárunkból, az adók nem folytak be,...stb.

A gép néha úgy határoz, hogy ügynököket küldhetünk valamelyik ellenfelünk gyárának a megsemmisítésé-



FOTÓ: C-64

hez. Ilyenkor egy akció rész következik, ahol – Operation Wolf stílusban – egy célkeresztet irányítva kell a gyár őreitől megszabadulnunk. Vigyázat: a lőszerünk száma elég szűkre van szabva.

A kieső játékosok tulajdonképpen nem halnak meg, hanem megpróbálnak az USA-ba menekülni. Előbb azonban el kell érniük valamelyik nagyobb európai város amerikai nagykövetségét. Ha pedig ez a város a mi területünkön van, akkor a menekülő játékost megölhetjük, s így kifoszthatjuk. Ez szintén akció részben történik. Először egy szobában találjuk magunkat. Innen a space-t lenyomva nézhetünk rá a nagykövetség épületére (és ugyanazzal mehetünk vissza is). Az épület felett íródik ki, hogy a keresett játékos hanyadik szinten (floor), és melyik szobában (room) tartózkodik. Ha elég biztosak vagyunk, hogy valamelyik ablakban őt látjuk felbukkanni, ne habozzunk, tüzeljünk. Ha sikerrel jártunk, visszatöltődik a térkép, és kiíródik hogy mennyit zsebeltünk be. Ha nem, akkor próbálkozhatunk addig, amíg az öt töltényünk tart. A játék közben a követség védőire is kell ügyelnünk. Az ő golyóik elől a szobába tudunk visszabújni.

Végül néhány szó a játékban használható billentyűkről: Q-val kiléphetünk a játékból, S-sel pedig a highscore táblázatot menthetjük el.

A programról talán még annyit lehetne elmondani, hogy szerencsére nem lehet túl hamar megunni. Ez köszönhető a játékmenetet színesítő akció részeknek, valamint annak, hogy – nehézségi szinttől függően – sokféle stratégiát lehet sikeresen alkalmazni.

Vári Zoltán

C-64

GRAFIKA	72
ZENE	75
JÁTSZHATÓSÁG	88
Összesen	83

4D SPORTS TENNIS



FOTÓ: PC

A legújabb teniszben a cimbeli négy dimenzió még nem valósult meg, de ennek ellenére is valami egészen újat, érdekeset láthatunk a képernyőn. A mérkőzéseket ugyanis nem hátulról, a lelátóról látjuk, hanem bent állunk a pálya közepén. S mivel emberkénk állandóan szaladgál, forog a labda után, a játék képe is egészen élethűvé válik. (Aki pedig megszokta a régi módszert, nyugodtan visszakapcsolhat rá.)

A játékban egyébként az eddig ismert lehetőségeket mind megtaláljuk (kivétel talán, hogy párost nem lehet játszani). Játszhat két játékos egymás ellen, részt vehetünk tornákon, sőt egy többéves sorozaton is, melynek során a cél a ranglista minél előkelőbb helyének megszerzése lehet. Gyakorlásban egy adogatógéppel szemben az összes ütésfajtát gyakorolhatjuk, s mindegyikről elolvashatjuk a hozzá tartozó tanácsokat. Természetesen a nehézséget is beállíthatjuk, hiszen módosítani tudjuk mind a sebességet, mind az irányítás mikéntjét (könnyebb formában emberünk automatikusan a labda felé szalad).

Az irányítás egyszerű: nyilakkal szaladgál az emberkénk, a szóköz az egyenes ütést, az ENTER pedig az emelést jelenti. Szerváknál a jobb felső sarokban látjuk a pályát, s rajta egy piros pötty jelzi helyzetünket. Ilyenkor figyelnünk kell, nehogy a vonalon belül üssük meg a labdát. Edzésen szintén látjuk az alaprajzot, és itt minden ütés után egy sárga pont mutatja, hova ütöttük a labdát. Játék közben az ESC gombra alul megjelenik a menü.

A program tehát nagyon látványos és könnyen irányítható, így egész biztos, hogy mindenki izgalmas meccseket fog játszani. A játszmák után pedig pihenésképpen érdemes visszanézni az elvesztett labdamenetek felvételeit is.



FOTÓ: PC

Nehéz program

A-Train

Azt hiszem a szimulációk szerelmeseinek körében mind a Simcity, mind a Railroad Tycoon hatalmas sikert aratott. A Maxis és az Artdink pedig még ezt is felül akarta múlni, így egyszerűen egy új játékká ötvözte a két ötletet. Eredményül egy gyorsan épülő,fejlődő várost kapunk, melyet átmeg átszelnek a robogó személy- és tehervonatok. Ebből a keveredésből persze az is következik, hogy az egyes részek – például a vonatok irányítása – nem olyan összetett, mint a Tycoonban, helyette azonban rengeteg új, esetleg sokkal nehezebb feladatot kapunk.

A játék egy négyzetekre felosztott hatalmas, téglalap alakú területen folyik. Kezdéskor (New Game) hat terület közül választhatunk. Ezek a lakosok, épületek és vasutak számában, valamint a város fejlesztéséhez felhasználható indulótőkében különböznek egymástól. Mindegyik pályán találunk legalább egy sínpárt, melyen idegen vonatok utasokat és árut szállítanak állomásainkra a külvilágból és vissza.

Játék közben a kép közepét a terület egy kinagyított része foglalja el. E körül az egyes menüket jelképező feliratokat, valamint a kinagyított rész mozgatásához szükséges nyolc nyilat látjuk. A jobb felső sarokban a kezdés óta eltelt időt találjuk. Az egyes menükből ablakuk jobb felső sarkában lévő EXIT gomb lenyomásával léphetünk ki.

A menükben a következő lehetőségeink vannak:

System

Az új játék elkezdésén kívül itt találjuk még egy állás elmentésének, illetve egy régebbi betöltésének lehetőségét is. Megváltoztathatjuk a szimuláció sebességét (Speed), és néhány menüpontot rajzos nyomógombbal helyettesíthetünk (Quick Menu).

Trains

Ebben a menüben építhetjük meg magát a vasutat, valamint minden vele kapcsolatos beállítást is itt kell megtennünk.

Lay Tracks

Az egész munkát kezdjük a sínek lefektetésével. Itt először a pálya kezdetét majd végét jelöljük ki a tűzgombbal. Kijelölés közben a program mindig berajzolja a kezdőhely és az aktuális hely között legjobbnak vélt útvonalat, a menüpont kis ablakában pedig mindig a megrajzolt útszakasz megépítéséhez szükséges költségeket látjuk (Cost). A lefektetett síneknek mindig szabályosan kell a már meglévőkhöz csatlakozniuk (nem lehetnek például rájuk merőlegesek) és nem haladhatnak át általunk épített épületeken, hegyeken sőt még az állomás mellé kirakodott csomagokon sem. Ha valami hibát követünk el, rögtön megjelenik egy pályamunkás és figyelmeztet erre.

Ugyanitt távolíthatjuk el a területről a feleslegessé vált síneket. Ehhez először a menüpont ablakában nyomjuk meg a REMOVE gombot, majd az építéshez hasonlóan jelöljük ki a törlendő részt. Később, ha ismét építeni akarunk, előtte a LAY gombot le kell nyomnunk.

Build Station

Városunk fejlődéséhez, terjeszkedéséhez mindenképpen szükségünk lesz új állomásokra, hiszen az emberek csak egy-egy állomás közelében hajlandóak letelepedni és építkezni.Mindegyik állomás mellett legfeljebb két sínpár haladhat el, az állomástól három egységre lévő síneken a vonatok már nem állnak meg az állomáson. Az épületet úgy kell elhelyeznünk a pályán, hogy az párhuzamos legyen a sínekkel és a peronja jó irányba nézzen (ezért az egyes állomástípusokból a menüablakban négy, a négy égtáj felé néző épület között válogathatunk). Az állomások lebontásához most is először a REMOVE gombot kell megnyomnunk.

Buy Train

A vonatok megvásárlásánál az ablak felső részében a választékot látjuk. Ha valamennyi mozdonyon megnyomjuk a tűzgombot, alul néhány fontos tudnivalót olvashatunk el róla (modell, kapacitás – hány utas, illetve csomag fér el rajta, sebesség – gyors vagy lassú, megállás – meg kell-e állnia minden állomáson, forma – a kocsik száma a mozdonnyal együtt, típus – személy vagy teher). A

COST mind vásárlásnál, mind eladásnál a választott mozdony árát mutatja.

A jobb szélen 25 négyzetet látunk, mivel legfeljebb ennyi vonatunk lehet egyszerre. Ide kerülnek be a megvásárolt vonatok (a foglalt helyeket a program aláhúzással jelöli). A vásárláshoz először nyomjuk meg a BUY gombot, majd válasszunk a 25 négyzet közül egy üres helyet. Ezután jelöljük ki a kívánt típust és nyomjuk meg a CONFIRM gombot. A vonatok eladásánál a SELL lenyomása után hasonló a teendőnk.

Place Train

Ebben a pontban kell a megvásárolt szerelvényeket munkába állítani, illetve levenni a pályáról. Itt ismét látjuk a 25 négyzetet. Ha közülük kijelöljük valamelyiket, alul elolvashatjuk, hogy ez a vonat éppen mit csinál (állomáson vár, megy, vagy nincs munkában) és hány utasa van. Kár, hogy a tehervonatoknál is az utasok számát tudjuk itt meg.

Egy pihenő (Idle) szerelvény elhelyezéséhez nyomjuk meg a PLACE gombot és válasszuk ki a vonat sorszámát. Ezután jelöljük ki azt a sínrészt, ahol be akarjuk állítani. Végül megadhatjuk, hogy a vonat melyik irányba induljon el. Ilyenkor a felette látható fehér nyíl jelzi az irányt, s nekünk a megfelelő nyilat kell megnyomnunk. (Egy úton lévő mozdony haladási irányát is így változtatjuk meg.) Végül, egy vonat levételéhez nyomjuk meg a REMOVE gombot, válasszuk ki a sorszámát, majd nyomjuk meg a vonat felett a tűzgombot.

Schedule

Ebben az ablakban jobbra fenn a terület térképét látjuk. Ezen a vonalak a sineket, a fehér pötty pedig a sorszámával kiválasztott vonatot jelzi.

Az egyik, amit itt beállíthatunk a váltók állása (ehhez a MODE alatt a SWITCH gombot kell megnyomnunk). Először a választott szerelvény útjába eső valamelyik váltót kell a térképen megjelölnünk, majd ennek állását a CHANGE gombbal váltogatjuk. (A kis téglalapban mindig a jelenlegi állás látható.) A beállításokat a TEST RUN gomb lenyomásával ellenőrizhetjük. Ekkor ugyanis a kis pötty végigrohan a síneken az új váltóállásoknak megfelelően. A próbát az END TEST lenyomásával kell befejeznünk.

A másik lehetőség a menetrend módosítása (a MODE alatt a DEPARTURE TIME gomb). Itt is először válasszunk vonatot, majd az egyik állomást, melyen áthalad. Ekkor a vonat indulási idejének a következő lehetőségeink vannak:

– A szerelvény az adott állomáson 1 órát várakozik.

– Az állomáson nem áll meg (ahogy ez már kiderült, ezt nem minden vonat tudja megtenni).

– Az állomásról a megadott időben indul tovább.

Ezeket a módosításokat a vonat útvonalának minden állomására külön el kell végeznünk.

S most ejtsünk néhány szót a vonatokról. A személyvonatok minden állomáson képesek letenni és felvenni utasokat. A tehervonatok viszont csak olyan állomásokon teszik le rakományukat, ahol van a közelben tulajdonunkban lévő üres telek. Ha ilyet nem találnak, a csomagokat viszik tovább a következő állomásra. Ha egy vonatból kirakodtak az ezen az állomáson már nem vesz fel semmit, üresen megy tovább. Az üres vonat pedig a következő megállóban felveszi az ott található csomagokat (tehát az is előfordulhat, hogy a vonatok a gyorsan fejlődő területekről elhordják a rakományt).

Lényeges, hogy működés közben tartsuk egyensúlyban a személy és teherforgalmat, hiszen az emberek csak ott hajlandóak letelepedni, ahol az építkezéshez szükséges nyersanyagot (ezek a kis fehér csomagok) megtalálják. Ha kevés ember érkezik valahova, az állomás pillanatok alatt megtelik felhasználatlan csomagokkal és az egész rendszer felborul.

Subsidiaries

Ebben a menüben építhetünk a vasút mentén áruházakat (Commercial) gyárakat (Factory), szállodákat (Hotel), szórakozóhelyeket (Golf Course – golfpálya, Amusement – vidámpark, Ski Resort – sífelvonó, Stadum – stadion), házakat (Apartments – magánlakások, Lease Building – bérház), valamint üres területeket vásárolhatunk az érkező csomagok tárolásához (Real Estate).

Minden épület megépítéséhez a rengeteg pénzen kívül néhány csomagnyi nyersanyagra is szükségünk lesz. Ha a közelben nincs elegendő csomag vagy rossz helyre tettük az épületet, az építésvezető figyelmeztet hibánkra. Akkor is szól, ha már kevés pénzünk van és szerinte nem tanácsos építkezni.

Mindegyik menüpontban választhatunk, hogy éppen építeni vagy lebontani akarunk egy házat. Ezután pedig jelöljük ki azt a területet, ahova építeni szeretnénk. Egyes típusoknál több különböző forma közül is választhatunk. Ezek csak árban és bevételükben különböznek egymástól.

Az épületek közül kiemelt szerepük van a gyáraknak, hiszen később ezek termelik a további építkezésekhez szükséges anyagot, a kis fehér csomagokat. (Igaz, hogy ilyen csomagokat a külvilágból is kapunk, de egy idő után ez már kevés lesz.)

Satelite

Ebben az ablakban egy kis négyzetben a teljes terület kicsinyített rajzát látjuk. Ezen a városrészeket piros foltok, a vonatokat mozgó fehér pöttyök, a nyersanyagot pedig fehér foltok jelzik. Ha valamelyik vonat sorszámát megnyomjuk, a nagy képen a választott szerelvény jelenik meg, oldalt pedig megtudjuk, hogy mit csinál éppen és mennyi utasa van.

Report

1. Railroads

Itt a vasúttal kapcsolatos pénzügyeinket olvashatjuk végig (a napi, havi és éves bevételek és kiadások), valamint megtudjuk, hány állomásunk, váltónk szerelvényünk működik és milyen hosszú a hálózatunk.

2. Balance Sheet

Ez a lap egy mindent átfogó tájékoztató pénzügyi helyzetünkről. Felül vagyontárgyaink (Assets) jönnek sorban. Minden sor (vasút, épületek, részvények, telkek) mellett azok piaci értékét és adójukat látjuk. Alattuk baloldalt a bevételeket, jobboldalt a kiadásokat, legalul pedig az ez évi nyereségünket vagy veszteségünket és pillanatnyi készpénzünket találjuk.

3. Subsidiaries

Itt a városban található ingatlanokat nézhetjük végig. Mindegyik típus mellett két számot találunk, az első a birtokunkban lévő, a második pedig a város összes ilyen épületét jelzi. És ami érdekes, a cég bevételét nem csak egy jól működő vasúthálózat gyarapíthatja, hanem ezek az épületek is.

Ezeknek ugyanis nem csak az a feladatuk, hogy az embereket városunkba csábítsák, hanem működésük közben még bevételt is hozhatnak. A nagy bevételhez viszont ezeket az épületeket jó területeken kell felépítenünk (például nem érdemes több áruházat egymás mellé tenni a puszta közepén). A másik bevételi lehetőség pedig, hogy a jól működő intézményeket igen jó pénzért eladhatjuk a városnak.

Az eladáshoz nyomjuk meg először a SELL gombot, majd azt az ingatlantípust, melyből el akarunk adni. Ekkor megjelenik a tulajdonunkban lévő épületek listája. Mindegyik mellett megtudjuk, hogy az elmúlt évben mennyi volt a bevételük és a nyereségük, mennyi jelenleg a piaci értékük és mennyi jutalékot kell fizetnünk eladáskor. Itt egyszerűen válasszuk ki azt, amelyiken túl akarunk adni, és az üzlet máris létrejön (bár az eladható épületek száma minden évben korlátozott).

A vásárláshoz először a BUY gombot nyomjuk le, majd a kívánt épülettípust. Ezután, ha van eladó ház, az előzőhöz hasonló listából válogathatunk.

4. Urban Growth

Itt a város növekedését követhetjük nyomon. Baloldalt egymás után a következőket láthatjuk: a település mérete, típusa, költségvetése és népessége. Jobboldalt egy érdekes grafikon azt mutatja, hogy mivel foglalkoznak leginkább a város polgárai.

Stock Market

Egy újabb pénzszerzési lehetőség a tőzsde. Ide belépve először a várható változásokról mesél bankárunk. A hosszú listában a részvények neve mellett azok értékét és a legutolsó változást látjuk. Ha valamelyik értékpapír nevén megnyomjuk a tűzgombot, az utóbbi hetek erre vonatkozó változásai jelennek meg a grafikonon.

Vásárláshoz először válasszunk a listából, majd nyomjuk meg a BUY gombot. Itt az ablakban látható 100, 10 és 1, valamint a + és a – gombokkal állítsuk be a mennyiséget, majd nyomjuk meg az újabb BUY gombot. A vásárláskor sajnos jutalékot is kell fizetnünk a bankároknak.

Eladáskor a tulajdonunkban lévő részvények és értékük listája jelenik meg. Itt csak a megfelelőt kell kijelölnünk.

Bank

Végül, ha elfogyott a pénzünk, a bankban 1, 2 vagy 3 éves lejáratú kölcsönt vehetünk fel. Az ablak közepén a hitel maximális mértékét, baloldalt pedig a kamatokat látjuk. Ha az előbb már megismert módon beállítottuk az összeget, nyomjuk meg a BORROW gombot. A DEBT TOTAL gomb hatására az eddigi összes tartozásunkat nézhetjük meg.

Szóval a program elég érdekes, de szerintem nagyon nehéz. Néha tulajdonképpen nem is tudom, miért lett vége a játéknak. Az biztos, hogy nem jó, ha elfogyott a pénzünk, de akkor is elégedetlenek lesznek tevékenységünkkel, ha hosszabb ideig nem fejlődik sem a város, sem a vasút. Igazi cél sajnos nincs. Amikor befejeződött a küzdelem, semmi értékelést, dicséretet és leszúrást nem kaptam, nem tudtam, hogy most ügyes voltam vagy egészen béna. Ezért csak azoknak ajánlom a programot, akik nem vágynak gyors sikerre, elismerésre. Ők viszont némi gyakorlás után garantáltan jól fognak szórakozni.

PC

GRAFIKA	70	Összesen
ZENE	40	
JÁTSZHATÓSÁG	80	82

Csevegő

Szevasztok! Csodálkoztok mi, hogy ilyen hamar az újságos-standokon virít az 576?! Ez nem csak a szorgalmunk túllengése és az írói tehetségünk mindenáron való fitogtatása miatt történt így; ennek sokkal póriasabb magyarázata van. Ugye mindenki tudja, hogy a karácsonyi 576 show idén sem marad el, ami azonban azt vonja maga után, hogy addigra meg kell jelennie a karácsonyi különszámnak. Ennek velejárója pedig az, hogy a novemberi számnak is egy picivel előbb kell megjelennie, nehogy nagyon besűrűsödjön az 576 megjelenési hullámа. Tudom, hogy Ti nem bánnátok, ha kéthetente olvasgathatnátok a lapot, de mi is emberek vagyunk és egy újság anyagának összeállítása nem pillanatok műve.

Defektesek támadása

Nem volt túl egyszerű a mostani Csevegő összeállítása sem, mivel normális leveleket alig kaptam. Viszont ismét támadásnak indultak az Angyalföld's Debils, a Mosonmagyaróvár's Assholes, a Newpest's Dickheads és a HMCS-k (azaz a Helyi Menő Csávók) elvetélt leveleikkel. Hogy illusztráljam a dolgot, bemutatok egy szabványos postai borítékot, amit a fenti skacok valamelyikétől kaptam. Hozzáteszem, ez az egyik legszelídebb a számtalan idétlennél idétlenebb példány közül. A személyiségi jogok védelme érdekében a feladót kimontíroztuk a borítékról, de ennek ellenére is látszik a levél értelmi színvonala. Csodálom, hogy a Magyar Postás nem a Lipótmezőre kézbesítette a levelet.

/PROSZ d.6/
576 Kbyte
Budapest
PF:636
1399

Elismerő szavak

Na de evezzünk nyugodtabb vizekre, nézzük például egy szívhez szóló levélrészletet Heizler Zoltán tollából. Mikor olvastam, mintha hájjal kenegettek volna. Mindjárt kiderült miért: „Szeretnék köszönetet mondani Neked (ez itt én vagyok). Láttam már az 576-ot haveroknál, de úgy gondoltam, hogy játszani enélkül is tudok. Hanem egyszer kíváncsiságból megvettem az egyik számot. Hogy ez hogy jön Veled kapcsolatba? Az első, ami megfogott az újságban, az a Te leírásod volt. Annyira jó volt a szövege (vagy vagányosan: olyan jól lökted a sódert), hogy azóta is a Te leírásaid a kedvenceim. Blablabla, aláírás: Zotya Boy." Köszönöm az elismerő szavakat, nagyon jólesett. Viszont annyit hozzá kell tennem, hogy mi mindannyian az 576-nál azon vagyunk, hogy Ti, Olvasók, minden egyes szám olvasása közben jól szórakozzatok. Mivel azonban nincs két egyforma ember, mindenki a saját stílusában írja a cikkeit, amiket egyesek imádnak, mások átlapoznak rajtuk. Ezért ezt az elismerő levelet az egész stábnak kommentáltam, hiszen mindenki megérdemli az elismerést. Kösz mégegyszer!

576metálhorgász

„Hi! Nekem úgy tűnik, mintha az utóbbi időben nem lenne a leírásokban annyi humor, az újság egyébként nagyon ász. A legjobbak vagytok a műfajban ebben a kis országban. Három azonos szintű újságot ismerek csak: a Magyar Horgászt, a Sporthorgászt és a Metal Hammert. Aláírás: Nyilas László." Úgy látom, Te magad gondoskodsz a humorról az 576 lapjain. Nem tudom ugyan, miben azonos színvonalú a fenti három újság, de az biztos, hogy péel a szépségápolási tanácsok számát tekintve tuti hogy egy szinten állnak.

Lerágott csont

Most két visszatérő téma következik dióhéjban. Az egyik a stábfotó. Egy RUSZI nevű kolléga, aki hetente minimum négy levéllel bombáz, arra a véleményre jutott a fotóval kapcsolatban, hogy „igaza van annak, aki azt mondja, hogy nem holmi napszemüvegre és baseball-sityakra voltunk kíváncsiak. Martint kivéve úgy ültök azon a kanapén, mint egy rakás nyomorék." Hát, ami igaz az igaz. Kicsit meg vagyunk rogyva a képen, élőben azonban nem vagyunk ilyen kriplik. A másik téma az ominózus Creatures II leírásom. Ismét RUSZI-é a szó: „Nem szégyen az, hogy egyetlen egy pályát nem tudtál megoldani. A több tucat játékból, amit eddig leteszteltél, az egyiknek a 13-as pályáját nem tudtad végigvinni. Na bumm!" Köszi.

Eredeti programok? Igen!!!

„Ki az, aki 600 Ft-ért fog programokat rendelni, amikor bárhol ingyen átmásolhatja?" Ez a kérdés hamarosan nagyon sokakat fog foglalkoztatni, ugyanis szélsebesen közeledik a szoftvertörvény, aminek értelmében büntetendő a programok nem saját célra történő másolása. Ezzel egyidőben csak jogtiszta programok kerülhetnek forgalomba Magyarországon. Erre készül fel máris az 576 KByte azzal, hogy megnyitja shopját, ahol már csak eredeti programok kaphatók. Egyébként a fenti kijelentést szerintem mindenki visszaszívja, amint meglátja, hogy milyen frankón néz ki egy játék eredetiben, játékkönyvvel, térképekkel, poszterekkel, bődületesen jó borítódobozokba csomagolva. Nincs többé load-error, lefagyás, kezelési probléma és egyéb bosszantó esemény.

Cheat-Section

Nátván Pétertől remek levelcode-okat kaptunk:

P. P. Hammer (AMIGA)

(csak akkor működik, ha nem írunk be névnek semmit)

Level	Kód	Level	Kód	Level	Kód
2	WUCREBWA	3	HTSJVAUW	4	WRUWUIW
5	HJBUUWY	6	WIWHSTSU	7	HGIHGRRU
8	HFFGIJFT	9	HEVECITS	10	WCSEEGHS
11	HBEFVFGR	12	WABFAEBR	13	NRCSCU
14	AUHOUBDI	15	ITADHACI	16	ASUAIWUH
17	UGCCUEG	18	AIDCETWG	19	IHTUWSUF
20	AFFUBJEF	21	IECTSIWE	22	ADSWUHVD
23	IBIWHFJD	24	AABVJEAC	25	FWVJIDSB
26	BUHICBRP	27	UTEJEAFA		

Mega Lo Mania (AMIGA)

Szint	Kód
2	ARIDQEJJFHC
3	ILTAUMFCNHM
4	CPBBEGXLIUC
5	HQYCGRSFKIS
6	AGEBZERZGOQ
7	GRDDCFRNIVC
8	MIOAZMRYHOI
9	SJMBPRKYDIV

Az októberi számban méltatlanul kevés helyet szenteltünk az Amigán megjelent PUSHOVER című csúcsszuper logikai játéknak. Hogy kijavítsuk a csorbát, mostanra sikerült összegyűjtenem innen-onnan egy komplett kódlistát a játékhoz. Én kipróbáltam őket, nyakam teszem rá, hogy működnek. Ha nem, akkor az csak nyomdahiba miatt fordulhatott elő. Lássuk:

PUSHOVER

	01536		09222		23070	80.	28927
	01024		09734	55.	22558		29439
	03072	30.	08718		18494		30463
05.	03584		08206		19006		29951
	02560		24590		20030		31999
	02048		25102		19518	85.	32511
	06144		26126	60.	17470		31487
	06656	35.	25614		17982		30975
10.	07680		27662		16958		26879
	07168		28174		16510		27647
	05122		27150		16511	90.	28671
	05634		26638	65.	17023		28159
	04610	40.	30734		18047		26111
15.	04098		31246		17535		26623
	13290		32270		19583		25599
	12802		31758		20095	95.	25087
	13826		29726	70.	19071		08703
	13314	45.	30238		18559		09215
20.	15362		29214		22655		10239
	15878		28702		23167		09727
	14854		20510		24191		44543
	14342		21022	75.	23679		
	10246	50.	22046		21631		
25.	10758		21534		22143		
	11782		23582		21247		
	11270		24094		20735		

Final level

Még egy utolsó leheletnyi kérés: rengeteg levelet kaptunk, amiben az EXILE (C 64) és az ESCAPE FROM COLDITZ (Amiga) térképei után érdeklődtök. Mivel rendkívül kevés időnk lesz az elkövetkező két-három hónapban, nomeg Martin sem tud teljes erőbedobással részt venni az újság szerkesztésében (In the army now...), ezért az olvasótábort kérjük meg egy nagy szívességre. Ha valamelyikőtök végigjátszotta a fenti programok valamelyikét és tudna nekünk egy igényesen elkészített térképet küldeni, azt nemcsak hogy megköszönnénk, de honorálnánk is némi lemezanyaggal (erről személyesen gondoskodom). Thanx előre is, áve mindenkinek a jövő hónapi viszontlátásig.

Zolee

TOP LISTA

1992 Október

AMIGA

1. ZOOL
2. LOTUS ESPRIT 3
3. BEAST 3
4. DIABOLIK
5. TINY SKWEEK
6. PINBALL DREAMS
7. MONKEY ISLAND II
8. TOYOTA CELICA
9. SENSI SOCCER
10. TV-SPORTS BASKETBALL

C-64

1. SLICKS
2. COUNT DUCKULA II
3. CREATURES II
4. STREET ROD
5. LOTUS ESPRIT
6. ELVIRA
7. SOUL CRYSTAL
8. BLUE BARON
9. STONE AGE
10. CHUCK ROCK

PC

1. ATAC
2. DARKLANDS
3. CIVILIZATION
4. SUMMER CHALLENGE
5. SHERLOCK HOLMES
6. ETERNAM
7. JIMMY WHITE SNOOKER
8. LEGEND OF KYRANDIA
9. MANCHESTER UNITED EUROPE
10. NARCO POLICE

GAMEBOY

1. DRAGON's LAIR
2. HOOK
3. TERMINATOR 2
4. THE BLUES BROTHERS
5. PIPE DREAMS

SEGA MEGADRIVE

1. EA HOCKEY
2. QUACK SHOT
3. FIRE KING
4. TERMINATOR
5. SONIC 2

Eternam

Kalandozás a történelemben

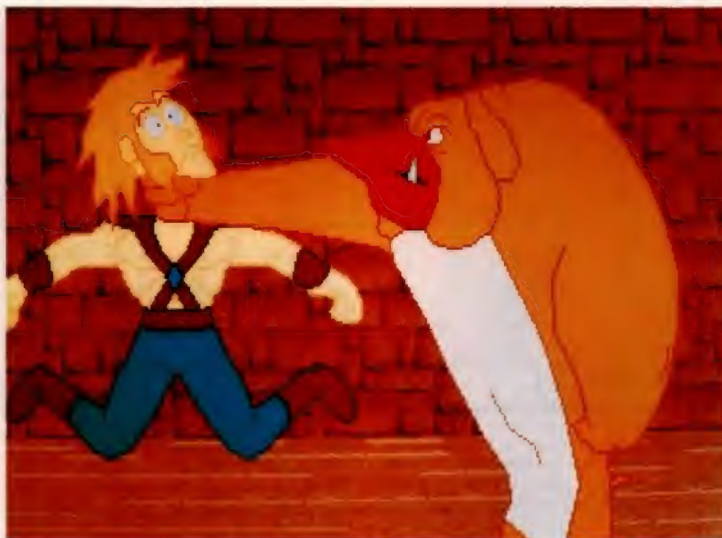
Ebben a játékban minden benne van: a sárkányok korától a nagy francia forradalmon át a jövőbe is bepillantást nyerhetsz! Hogy mi módon? A válasz az ETERNAM bolygón található, mely öt kicsiny szigetével a föld nagy korszakait jelképezi. Te, Don Jonz, vállalkozol a lehetetlenre: a szépséges Tracy asszisztálásával bejárod mind az öt szigetet, megoldod az összes problémát, amelyek a történelmi korokkal járnak, hogy végül eljuss Mikhael Nuke-hez, aki gonoszságával és erejével az egész Eternamra veszélyt jelent, mert rövid időn belül meg akarja semmisíteni a bolygót...

A játék kaland a javából. Legjobban a francia kalandstílussal lehetne jellemezni, hisz a kivitelzés egyedülálló: az helyszínek közti mászkálás egy fantasztikusan kimunkált 3 D-s mozgás (jónéhány szimulátor példát vehetne róla). A helyszíneken való közlekedés leginkább a Sierra vagy a Lucasfilm játékaira emlékeztet: a nyilakkal mozoghatunk, a tabulátor gombbal léphetünk be az alul látható menübe, a space-val lőhetünk, üres kéz: valamit felvenni; valamit tartó kéz: az aktuális tárgy használata; szem: valamit megvizsgálni; száj: beszélni; fej: tárgyaink felsorolása (enterrel vehetjük kézbe), valamint aranyaink száma (GP), és hogy hány százaléknál járunk. A diskkel menthetünk, tölthetünk játékállást, állithatjuk a zene és zajok hangerejét, illetve a mászkálásnál az ablak méretét. Egyetlen kritikai megjegyzésem a játékról: sajnos nem egérvezérlésű, s a tárgyaink használata nem elég egyértelmű, sokszor kell valamit egy olyan dolgon használni, aminek nincs neve, beleolvad a környezetébe, s az ember csak véletlenül jön rá, hogy hol kell használnia a dolgait. A játék egyébként négy nyelven játszható – sajnos a magyar nincs közte.

A játék elején Tracy (csinos asszisztensünk, sokszor fog jelentkezni a játék folyamán az agyunkon keresztül, s tanácsokkal lát el), elmondja Eternam felépitését, majd sok szerencsét kiván... Máris a Fun parkban találjuk magunkat. CAUDA szigetén a középkorban. Induljunk el a kastély felé, s útközben szólitsuk meg a parasztot, aki a pangó mezőgazdaságról panaszkodik, majd a katonát aki mindig maszkot hord, s ennek kapcsán valami tesztet emleget a hercegnél. Útközben betérhetünk egy hajóácshoz is, aki nem dolgozik, s kifaggathatjuk a szigetről (Would you...; Can you...), de azon kivül, hogy a sziget neve Cauda s hogy egy Eterlad nevű herceg vezeti nem tudunk meg semmi fontosat. Induljunk el a kastély felé, s odaérve lépjünk be a kapun. Feltűnő csend fogad. Induljunk el befelé a folyósóra. ahogy a következő helyszínre lépnénk, az ólból egy kutya ront ránk, s jól ellátja a bajunkat. Hál istennek jön a gazdi, aki sűrű bocsánatkérések közepette jól elnáspángolja Rexit. Kérdésére feleljük az igazat: a herceghez jöttünk (I wish...). A folyósó elején fura kapuőr járkál: egy csontváz. Meséljük el neki mi történt velünk, mire ő is elmondja, hogy a próbánál járt pórul, s azóta így él (So, you...; Ordeals?...; What is...). Innen haladjunk balra, s vegyük fel a húst a polcról (sweetmeat), s menjünk a folyósón előre, amig a függöny előtt strázsáló őrig érünk. Adjuk oda neki a húsit, mire beenged a tanácsterembe, ahol a herceg üdvözöl bennünket. A próbákról hallott borzalmak kezdenek beigazlódni: a herceg csak akkor bizik meg bennünk, ha teljesitjük a próbákat. Nincs más választásunk, tegyük meg az első lépéseket: keressük meg a hagymahéjakat (onion skins), az infra üveget (infrared glass), és a gyufát. Szerzeményeinkkel lépjünk be a próba szinhelyére. Az első szobában egy koponya üdvözöl (nagyon biztató–), aki kérdéseink elől mindig kitér, így inkább lépjünk be az első próba szinhelyére. Vegyük kézbe a hagymahéjakat, amitől a falon lévő két szem könnyezni kezd, s így nem tud elpusztitani nézésével. Álljunk be MINDKÉT szeme alá egymás után, hogy duplán legyünk nedvesek (I'm double-soaked...), s ezután rohanjunk be a következő szobába, és az ott lévő lángokon vágtassunk át amilyen gyorsan csak tudunk (épp elég víz van rajtunk). A következő helyszinen lépjünk le, majd kiáltsunk egyet, mire leesik a felettünk lévő gerenda, s mi sétáljunk át rajta. A következő szobában 5 nyíl mutatja a helyes kijáratot – mint tudjuk nem mind arany ami fénylik – de ez esetben pont erre számitanak, úgyhogy nehogy a másik ajtón lépjünk be, hanem azon, ami jelölve van. A következő helyszinen egy ketrecbe zárt szörny randalírozik. Ne törődjünk vele, irány balra. Használjuk az infraüveget, mire meglátszik a helyes útvonal a földön, ha esetleg máshol mennénk, egy kés vágna ketté. Miután átjutottunk, vizsgáljuk meg a szemközti falat, s húzzuk meg a bal kart. Induljunk tovább balra, ahol a faraktárba érve húzzuk elő a gyufát... Minden porráég, így nem esik a fejünkre a kisszekrény. Nincs más hátra, mint átmenni a következő szobába, s fellifteznı a birák közé. A király üdvözöl és a segitségünket kén az Eternam megmentéséhez, s a fia visszaszerzéséhez. Elmeséli, hogy az egyes szigeteket kik lakják, utunkhoz sok szerencsét kiván, s egy kést ajándékoz nekünk. Keressük meg a kamerát (medivl camera), és jussunk el a szoborba szerelmes katoná-

hoz: szójunk hozzá, mire megkéri fotózzuk le őt Mona Lisa-val (Mona Lisa szobraaa???), tegyünk neki eleget. Hagyjuk el a palotát, majd térjünk vissza. Keressük meg a titkos átjárót (secret passage),ami eddig nem volt látható (ott, ahol a hagyma volt), és lépjünk be rajta. A mögötte lévő szobában egy levelet olvashatunk, amiben az áll, hogy elrabolták a herceg fiát. Továbbhaladva a hercegnél találjuk magunkat, aki 30 aranyat ad nekünk (99 aranynál több nem lehet nálunk!), ahányszor kérünk. Most már nyugodtan elhagyhatjuk a kastélyt, s induljunk el DORSALIS nevű sziget felé. Utunk során találkozunk egy katonával, akitől Don egy másik szigetre való átjutásról érdeklődik, de nem tud neki felelni. Térjünk le balra, majd lépjünk be a házikóba, s szólítsuk meg a tulajt (What's this...), mire elmondja, hogy ez egy fogadó. Menjünk feljebb egy emelettel, s kérdezzük meg a fiataloktól, hogy honnan jöttek (Were are you...). Megtudjuk, hogy a másik szigetről gyalog, mivel elég sekély a víz. Don megköszöni az információt, majd békén hagyja őket. Felnézhetünk a padlásra is, ahol egy részeg alszik, s kérdésünkre nem ismeri el, hogy ivott (What are...). Menjünk vissza a főútra, ahol nemsokára egy monkkal találkozunk. Don egyből a másik szigetre való átjutásról kérdezi, mire az elmondja, hogy erről a főpapnál érdeklődjünk inkább, s kérdésére feleljük majd azt, hogy Francesco küldött. Ezzel a kis segítséggel keressük fel a templomot, majd elegyedjünk szóba a szakácsnővel. Ajánljuk fel segítségünket, mire megkér, hogy vigyünk el egy levelet Dorsalison lakó Marianne nevű lányának (Is there...). A következő szobában egy számunkra teljesen érdektelen monk ül, de a legutolsóban magát a főapátot találjuk. Kérjük segítségét, mire azt mondja, hogy nyugodtan gázoljunk át a vizen, nem fogunk elsüllyedni (I'm trying...). (Francescous...). Ezennel be is fejeztük Caudán való ügyködésünket egy időre. Még találkozunk az úton egy katonával, aki a herceg jókívánságait adja át, de nem sokat késlekedjünk: irány a nagy francia forradalom kora!

Ahogy átérünk, mindjárt egy paliba botlunk, aki figyelmünkbe ajánlja munkaadóként a könyvkötőt. Bár minket egy cseppet sem érdekel, nézzünk be hozzá. A zsebmetszét ajánlja, mint hivatást... természetesen ez minket egyáltalán nem vonz, bár Dorcus anyót ajánlja figyelmünkbe, ha valami nagy fogást akarunk csinálni (What's.... Thanks for...). Térjünk be a forrdalmárokhoz, s az elsőszobában tartozkodó embertől kérdezzük meg, hol vagyunk, s mi történik a szigeten (What's going....; Is there my...), mire elmondja, hogy a szigeten épp forradalom dúl a királypártiak és a polgárság között. A következő szobában találjuk Marianne-t, akinek adjuk át anyja levelét (You're called...; I'm supposed...), mire egy forradalmár jelvényt kapunk tőle. Hagyjuk el a házat, s induljunk tovább, az orrunk után. Utunk során találkozunk a zsebmetszővel, akivel jobb, ha nem állunk le társalogni, mert üres zsebbel indulhatunk tovább (a legjobb nagy ívben kikerülni). Az út végén találkozunk egy fickóval, aki azt ajánlja, hogy keressük fel Charlotte-t. Nézzünk be hozzá (kutyusokat kerüljük ki!), s dicsérjük meg festményét (You're quite...), nagy kamuzásba kezdve, hogy képeinek galériában lenne a helye... Charlotte ezt elhiszi, s elpanaszolja, hogy ezen a szigeten erre nincs lehetőség, de ha egy másik szigeten találnánk rá vállalkozót szívesen venné, s ad 10 aranyat... A kereszteződésnél – ahol Norbert felügyel, s ha leszólítjuk, a jelszót kéri (amit ő se tud) – forduljunk balra, Dorcus anyóhoz. Tűzzük ki a jelvényt, s elegyedjünk szóba a nénivel. Kérdezzük a sárkányokról (What do you...), mire hátborzongatóan ecseteli veszélyes fogaikat, s két tanácsot ad: fémrúddal peckeljük ki a szájukat, illetve adjunk nekik altatót. A szigeten már csak egy hely van, ahol nem voltunk: MIDDLEVILLE városa. A város bejáratánál egy horgász csücsül kapásra várva. Tőle megtudhatunk egyet-mást a városról,



például azt, hogy két báró irányítja, valamint azt is, ha el akarjuk hagyni a szigetet Marcosnál érdeklődjünk erről. A következő helyszínen egy iránytűárustól vehetünk iránytűt, amennyiben nem zsebeltek ki (It's deal!...) Menjünk egy képernyőt lefelé, s hallgasuk végig a Zorro-szerű fickó ajánlatát: akinek van mersze kiállni Gonzo Gonzales ellen bokszban, s le is győzi, 1 arany a jutalma... Ajánlkozzunk erre a hőstettre, s amikor Gonzo felénk lendíti a karját (vagyis a karján lévő vasalót), használjuk a kis késünket, ami levágja a gatyáját, s ezzel meg is nyertük a versenyt. Új szerzeményünkkel egyetemben induljunk el jobbra, az egyik báró háza felé. Próbáljunk bemenni az ajtón, mire egy kisebb sereg katona jön, s a bíró elé kísér. A bíró a halálbüntetés franciás módját választja: gillotin. A börtönben beszélgetést hallunk az ablakunk felől, ezt kihasználva gyorsan szólaljunk meg mi is. Az ismeretlen hölgy, miután szépségét dicsérjük 1 arany ellenében segít kijutni a börtönből (I though I hear...; Nice little..., What would...;). Egy titkot árulnak el: a börtön falának egyik kövét elmozdítva kiszabadulhatunk... Don ezt automatikusan megcsinálja. Ismét a szabad levegőn keressük meg a Hauteville-i báró kastélyát. Az előszobából felfelé indulva egy terembe érünk, ahol egy leány táncol a néger zongorista játékára. A négert kifaggathatjuk lányról, de nincs sok értelme. Jobbra találjuk a 'kedves' mamát, akivel jobb, ha nem állunk szóba, tehát húzzunk le, ki az ajtón. Itt találjuk a báró urat. Álljunk szóba vele, mire elmondja, hogy a felesége nagyon gyanus, s jó lenne, ha megtudnánk miben

CAUDA	DORSALIS	SOMACHUS	PAW	SHOULDA
P-paraszt H-ház K-Katona C-kastély I-kocsma F-pap T-templom *-start @-teleport	K-könyvelő M-Marianne T-tolvaj C-Charlotte F-férfi D-Dorcus V-város	K–kikötő B-bázis T-teleport S-fiu	K-katona N-no P-piramis	B-bölcs D-Dr. S. W-fegyverm. K-kigyófejű J-járőr P-palota

santikál. Ha ezt megtesszük neki, ir egy levelet, amivel elhagyhatjuk a szigetet (ha kapunk egyet a másik bárótól is). Menjünk vissza az asszony szobájába, s bújjunk el a spanyolfal mögé, kapcsoljuk be a középkori kameránkat és várjunk. A hölgy bekapcsolja a kis tévéjét – ami egy tükör – s fő ellenségünkkel Mikael Nuke-val szövetkezik Don Jonz meggyilkolásáról... szerencsére az asszony nem tudja, hogy ő ki... Nuke ezenkivül még lányát is akarja, amit nehezen visel el az sszonyság. Miután végetért ez az elmés társalgás vigyük el a filmet a bárónak, aki átadja nekünk a 'szabadságlevél' felét. Irány a másik báró kastélya! (most már nem fognak el). Keressük meg őkegyelmét, s a szobájából jobbra menve a konyhában szedjük fel a papagályeledelt, s keresük meg vele a papagályt. Beszéljünk hozzá, mire azt tanácsolja, keressük Marcelt a kikötőben, ha el akarjuk hagyni a szigetet. Irány a kis sikátoron át a kikötő. A sikátorban vegyük fel a sitalpakat (rackets), a kulcsot, a Canis Crotus-t, s még felvehetjük a hőmérőt is, bár semmi értelme. Ezután beszéljünk a kikötőben Marcellel, aki csak a két báró engedélye ellenében vihet át a másik szigetre. Nézzünk be az itt található kis kocsmába is: a kocsmárostól kérjünk valami erőset (I need: Maybe...), mire rájön, hogy idegenek vagyunk, hisz errefelé nem így beszélnek. Fegyelmünkbe ajánlja a pult végén könyöklő úriembert s információit. Szólitsuk meg, s rövid beszélgetésünk után megmutat egy titkos lejáratot, ahol egy öreg kalóz

PAW-piramis (helyes út)

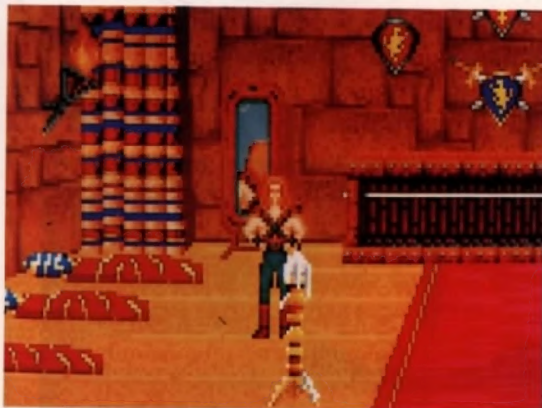


STOMACHUS-i teszt

1. CAUDA
2. ?
3. REX
4. KYBERNETIK
5. VINCENZO
6. RUTHERFIRD
7. DAUGHTER OF...
8. TRITON
9. BEAR HUNTER
10. BOAT... (ship)
11. ?
12. EINSTEIN
13. Nr. 5.
14. JUPITER
15. TEPES
16. 1682
17. TWO...
18. RIGHT
19. MOON LANDING
20. 14–20

él, s mindent meg tud szerezni. Nézzünk be hozzá, de egyelőre nem tudunk itt semmi érdemlegeset tenni itt. Térjünk vissza ismét a kastélyba, lépjünk be a konyhába, s vegyünk fel még egy adag madáreledelt a sarokból, s vigyük el Pollynak. Szólitsuk meg ismét, s most az tanácsolja, kérjünk a bárótól útlevelet. Tegyük meg (1. kérdés). Miután megvan mindkét fele az útlevélnek, vigyük el Marcelnek, a hajósnak ezeket, aki ezután szó nélkül átvisz Stomacha-ra, a jövőnk képére épitett szigetre...

Ahogy betettük a lábunkat szigetre, egy robot elvisz minket IQ tesztet irni. Ha 90%-ra teljesitjük, beengednek a szigetre, ha nem visszaküldenek. Akit már egyszer kidobtak az némi arany ellenében (10) vehet egy szabad belépőt a szigetre a kocsma pincéjében lakó kalóztól (pénz továbbra is a Caudai hercegtől!). Ha megvagyunk ezzel is, a robot elfuvaroztat a főbázisra, ahol ténykedéseink nagyrészét el fogjuk követni. Miután megérkeztünk, induljunk el balra, s vegyük fel a monitor elől a XB-25-ös kártyát, majd szálljunk be a liftbe, s irány az alagsor. Donnak nagyon melege van, s ezért az itt található radiátort hibáztatja. Lépjünk egyet fölfelé, s az itt ülő energiafelügyelővel elegyedjünk szóba, s emlitsük meg neki, hogy milyen meleg van kint. Erre a pali egy kártyát – X8Z23 – ad át, amivel az első emeletre juthatunk, s ihatunk az ott lévő automatából, ha melegünk van. Remek! Irány az első. Ahogy kiszállunk a liftből egy titkárnővel találjuk szembe magunkat – minden szinten van egy, de semmi fontosat nem szedhetünk ki belőlük –. Menjünk a hálószobába, s vegyük ki a bal oldali fiókból a DF25T8J kártyát. Ezzel máris mehetünk a 3. emeletre. Itt keressük meg a C13–2-es kártyát a legutolsó teremben. Ha itt lemegyünk a lépcsőn két Infogames programozóval találkozunk, akik szeretnének visszajutni a 20. századba. Új kártyánkkal menjünk fel a 4. emeleti periszkophoz, s használjuk: a kikötő – ami egyben a vizet szolgáltatja a nukleáris energiát használó bázisnak – füstölög. 1000 másodpercünk van a hiba kijavitására. Mivel rengeteg az időnk, nézzünk be a parancsnokhoz, aki a gyorsabb közlekedés érdekében egy kártyát bocsát a rendelkezésünkre, amivel az 5. emeleti teleportot használhatjuk. Liftezzünk fel az 5.-re, s használjuk a teleportot. Egy WC tisztitó elmondja, hogy a teleportokat a vécékbe helyezték, úgyhogy ott használhatjuk. Egyelőre erre nincs szükségünk, tehát menjünk a kikötőbe, ahol Don megjavitja az elromlott szerkezetet. Most térjünk vissza a kapitányhoz, aki gratulál, majd a WC-be, s a #1-es toalettel irány Egyiptom, a PAW szigeten! A sziget rendkivül kicsi, egyetlen piramis van rajta (de abban aztán minden van!), s néhány ember: egy légionista, aki Nuke-ról beszél, a Fáraó volt barátnője – ő elárul egy fontos infót a piramis egyik őrült csapdájáról – és egy katona, aki megjárta a sárkányok szigetét, de megszivatták a sárkányok. Ha kidumáltuk magunkat, irány a piramis. Induljunk jobbra: itt leesik egy faldarab, némi írással: vegyük fel. Ha elvisszük Spokenak, egy érdekes legendát olvas le róla a kicsinyités és duplázás pálcájának történetéről. Most induljunk balra, ahol egy rajzolatot látunk a falon három szobor elrendezéséről, a következő szoba zsákutca. A sarokban lévő palackból csaljuk ki a szellemet, s kivánjuk tőle azt, hogy nyissa meg



FOTÓ: PC



FOTÓ: PC

az eltorlaszolt kaput előttünk. A következő szoba padlójának mintázatán nem mindegy, hogy milyen sorrendben lépkedünk: a jó útvonalat lásd később. Miután átértünk, irány jobbra. Itt egy hatalmas skorpió ugrik elénk. Legyőzése igencsak sajátos: amikor elkezd magafelé húzni, kiáltsunk egyet, s erre szétesik. Továbbjutva beérünk egy terembe, ahol halotti csend fogad: várjunk egy kicsit, majd 7 árnykép jelenik meg, amiket le kell lőni. Ha megvolnánk (türelem!!), menjünk balra addig, amíg csak tudunk. Egy zárt ajtóhoz jutunk, ahol a jobb oldalon egy szobor kezéből egy botot zsákmnyolhatunk. Új szerzeményünkkel piszkáljuk le a bal oldalon látható serleget, s tartalmát ürítsük ki az ajtó elé állva. Lőn csoda, az ajtó megnyílik. Gyerünk jobbra, egészen a kígyós teremig, s álljunk meg a tükör alatt, és szólaljunk meg. Erre leesik a tükör, s mi fel tudjuk venni három darabkáját. Keressük fel a nagy kalandorokat, akik a falra vannak préselve (szegény Indy mit vétett!), s mi is így járnánk, ha a terem közepén lévő X-re állnánk. Tegyük a nagy tükördarabot az X-re, s várjunk: egy hatalmas tégla két kis darabra töri. Vegyük fel őket, majd keressük meg a szobros termet. Vegyük fel az összes szobrot mindkét szobában – a másodikban először 3 nagy pókot kell agyonlőnünk –, majd keressük meg azt a termet, ahol egy kés és egy kehely van: vegyük fel a kést, álljunk a pohár elé, s vágjuk fel a kezünket. Így már bemehetünk a Szent terembe, ahová a szobrokat kell helyezni. térjünk be tehát oda, s rakjuk le a szobrokat a képnek megfelelően (ne feledjük, hogy mindegyikből kettő van, próbáljuk ki mindkettőt!). Ha a 3 szobor áll, sétáljunk el abba a szobába, ahol egy hatalmas egyiptomi jelenetet látunk a falra pingálva, és egy követ, ami fölé egy szemet és egy napot festettek. Rakjunk a kőre egy tükördarabkát, s kövessük a fénysugár útját. Ahol vége szakad, rakjunk oda is tükröt. Így járjunk el egészen addig, amíg be nem terelődik a sugár a szobros szobába (ne felejtsük el a nálunk maradt kék szobrot visszarakni a helyére, az is kell a fénytereléshez). Húzzuk fel a sítalpakat (rackets), s lépjünk be a Szentélybe. A sugarak egy pontot ütnek a plafonon, az megnyílik, s egy homokzuhatag esne a nyakunkba – de a talpak felemelnek az emeletre. Menjünk be az ajtón a Szfinksz elé, aki 3 kérdést tesz fel. A helyes válaszok 3, 3, 1. Egy ajtó nyílik meg egyik körme alatt, s mi beléphetünk. Bent egy szarkofágot találunk, benne a kicsinyítés botja. Vegyük ki, majd használjuk: a piramis összemegy, és mi ismét a sivatagban vagyunk. A teleporttal térjünk vissza Scouldára. Gyalogoljunk egy kicsit a szigeten: keressük meg az idő teleportot, s ugorjunk bele. (Egyébként erre mászkál egy ürge is, aki 600 Mbyte memoriát tetetett az agyába, mert a barátnője az intelligens embereket szereti.) A holdra jutunk, ahol épp Amstrong landol űrhajójával. Hogy még dilibb legyen a játék, Amstrong megkér, szerezzünk neki egy csillagtérképet, mert ő elvesztette a sajátját. Ezt néhány aranyért beszerezhetjük a Dorsalison lakó kalóztól (oda is vezet teleport! – oldalsó WC-k). Miután átadtuk neki a térképet, hajlandó hazavinni a két Inforgames programozót is. Ehhez előbb el kell menni a programozókhoz, s közölni velük a nagy hírt. Hogy legyen egy kis örömötök, el lehet csórni a holdról az amerikai zászlót. Miután végeztünk ezzel a kis kitérővel, irány Cauda szigetének parancsolójához. Kerésük meg a vikinghajót – az egyik emeleti szobában lesz –, használjuk rajta a kicsinyítőpálcát. Jussunk el vele Stomachusra, a kikötőbe, rakjuk vízre, s varázsoljuk vissza a pálcával eredeti méretére... Irány a sárkányok földje.

Keressük fel az egyetlen embert a szigeten, aki rövid beszélgetés után elmondja, hogy legendák szólnak egy emberről, aki eljön, és megszabadítja a zsarnoktól a sziget lakóit. Innen visszafelé menet térjünk be Skallflashoz, aki úgyszintén erről a legendáról szól nekünk (csak nem rólunk szól ez a legenda??). Az úton találkozunk egy csúnya kígyófejű emberrel, aki az összes aranyunkért cserébe nulla információt ad a szigetről. Amikor lekanyarodunk a sárkány barlangja felé, találkozunk egy rút sárkányemberrel, akinek lehetőleg azt válaszoljuk, hogy az uralkodójához igyekszünk (Your boss...;), mire útbaigazít bennünket. Bent a sárkánypalotában induljunk el: előre ameddig csak tudunk, majd menjünk balra. A király két csicskása elkap, és az uralkodó elé hurcol. az tudatja velünk, hogy a halál elkerülhetetlen, de ha van valami utolsó kívánságunk, azt teljesíti. Persze hogy van! Kérjük meg hagy vehessük igénybe a háremét életünk utolsó pillanataiban (első válasz). A háremben találjuk meg az egyik báró leányát, aki elmondja, hoy a szobában lévő három gomba közül az egyik láthatatlanná tesz. Vegyük el a gombákat, majd irány lefelé és jobbra, és vegyük fel az ott található gyémántot. Itt van a gomba ideje! Együk meg a zöld gombát (green toadstool), majd hagyjuk el a háremet. Menjünk a palota bejáratához, majd onnan jobbra. Itt a második képernyőn ('Donkey Kong'-ra vált a játék és így juthatunk fel az alkimista szobájába (ekkora bolondságot...). Ott vegyükf el a tv-távkapcsoló gombot, majd húzzunk ki a palotából: irány DR Skallflass. Adjuk oda neki a csonirányítót, s rövid párbeszéd után átad nekünk egy pusztító-csomagot, amivel az uralkodót megsemmisíthetjük. Ha valaki egy kis kitérőre vágyik, nézzen be az uralkodó fegyvermesteréhez, aki egyébként squisball-játékos (igen magas nívójú sport: 15–15 sárkány egy emberrel focizik.). Visszatérve a palotába menjünk be a zenészek mögötti szobába, s vegyük fel a csontot és az ágyugolyót. Ezek után menjünk balra, egészen a tükörig. Vágjuk ki a gyémánttal, és lépjünk be a barlangba, aminek a másik vége egy 'szalonba' vezet. Az útközben elénk ugró őslénynek adjuk oda a csontot, és lehetőleg ne a macihoz menjünk be. Induljunk balra, ahol a szakács főzőcskél (főleg embereket), s bújjunk el az oszlop mögé. Amikor elmegy a tűzhelyhez, vegyük fel a polcon található fűszert, s rakjuk a helyébe a kerek gombát (round toadstool). Amikor visszatér a polchoz szemügyre venni a fűszerét, osonjunk ki az ajtón. Haladjunk jobbra, majd fel (nem támadnak ránk, mert a főszer nálunk van). Miután elérkeztünk a kígyófejes terembe, menjünk balra, ahol a herceg fiát tartják fogva. Rakjuk az ágyúgolyókat a másik cella padlójára, mire a fiú kiszabadul, és átad nekünk egy sípot, amit az egyik őrtől szerzett. Álljunk a kígyófej elé, s fújjunk bele: s láss csodát, a kígyófej felemelkedik, s egy ajtó bukkan elő mögötte. Menjünk el, s helyezzük készenlétbe a pusztító szerkezetet. Bent a fejedelemmel hitessük el, hogy egy új varázslatot tudunk, amit ő nem ismer, mire nagyon kíváncsi lesz, s kéri mutassuk be (I'm looking...; I have a...; It's very...; I've got...). Az eredmény: egy repülő és egy hajó agyonnyomja az uralkodót... A maradékából szedjük fel a kulcsot, s menjünk ki a kígyófej elé, s nyissuk ki az ajtót a kulccsal, aminek az lesz az eredménye, hogy a kígyó előtti kis víztárolóból eltűnik a víz, s a kígyó nyelve egy kötéllé alakul, amin Don lemászik. Mielőtt leérnénk, a fiatalokat láthatjuk egy pillanatra, ahogy megmenekültek az erődből... Visszakapva az irányítást, haladjunk jobbra, egészen a cápákkal teli tóig. Itt kétszer húzzuk meg a kart, mire a cápák enni kapnak, és mi gond nélkül átúszhatunk a tavon. A következő helyszínről menjünk egyet fel, s toljuk el a követ a víz útjából, mire a víz lecsurog a lyukba, ahonnan a tűz lövell ki. Most toljuk vissza a követ a víz útjába, s ugorjunk bele a lyukba. Itt már nincs már teendő, mint kibontani a szemközti falat (automatikus) és élvezni a sikert.

Végül persze Mikhael Nuke elmenekül a bolygóról, s ezzel lehetőséget nyújt a folytatásra egy esetleges 2. részben.

Koronczai Gáspár

PC		

GRAFIKA	95	Összesen
ZENE	83	94
JÁTSZHATÓSÁG	92	

Kedves hangyácskánk

FOTÓ: AMIGA



Egy hangya-ninja az időtelen időkből. Váratlanul és nagy port kavarva toppant be a játékvilágba, de sikere máris vetekszik Sonic, vagy Mario népszerűségével. Kitűzők, képregények, matricák, pólók, sapkák hírdetik, hogy megérkezett. A Gremlins programozói időt, pénzt és fáradságot nem kímélve alkották meg a kedves teremtmény minden mozdulatát, alkották meg image-ét. Nos, ezzel az új szerzeményükkel megfogták az Isten lábát.



Hangyácskánkkal a fantázia hét világban kell ugrálnunk, futkosnunk, rugdalódznunk, lövöldöznünk, kapaszkodnunk és repdesnünk. És méghozzá micsoda világokban! Például a Nyalánkságok Világában M&M csokigolyók, kojak-nyalókák, töröméz-hegyek között vezet az út, a Muzsika Világában Tesla-lemezjátszók, Nirvana CD-k, Marshall-hangfalak között bukdácsolhatunk, a Gyümölcsök Világában pedig robbanó retkek, borsóbombák, gránátalmák nehezítik meg életünket. Minden level három szintből áll, amiknek megoldása egymagukban is kemény dió. Minden világ végén pedig egy szokásos end-of-level teremtménnyel kell felvennünk a harcot, melyek szintén a legelvontabb fantázia szülöttei (például hálósapkás banán, avagy gigantikus méh, elefántfülekkel). A helyes haladási irányt a bal alsó sarokban látható apró nyíl jelzi.

Összhatását tekintve a Zool a mászkálós játékok körében egyike a legeredetibbeknek. Nemcsak az alappályák sikerültek pofásra, hanem a néhány szinten elhelyezett bonusz-szobák és shoot'em up akciórészek is nagyot dobnak a játék színvonalán. Egyre feljebb nyomulva a szinteken, mindinkább megszaporodnak ellenfeleik, amelyek legyűrése nagy kitartást igényel, és ez persze biztosítja a hosszú, élvezetes játékot. Remek zene és hangeffektek teszik még teljesebbé az élvezetet. Egy életed, egy halálod, marha vagy, ha elszalasztod!

Zolee

AMIGA

		Összesen
GRAFIKA	93	97
ZENE	90	
JÁTSZHATÓSÁG	98	

Név:............................
Lakcím:............................
Géptípus:............................

576 KByte SHOP

XIII. Pozsonyi út 14. – Tel.: 1126-415

Nyitvatartás: hétköznap: 9–17h-ig, szombaton: 9–13h-ig



Egy hely ahol játszva vásárolhat!

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver boltja. Számítógépek, játékgépek, eredeti játékok

- Lemezek
- Kábelek
- Discboxok
- Joystickok
- Flopy drive-ok
- Monitorok
- Egerek
- Filterek
- Magazinok

Tizedszer fagy le a játékod? Pont a megnyerés hiányzik? Spritehibás a főhősöd? Mindezeket egyszerűen kivédheted ha eredeti gyári programokat az 576 KBYTE-tól veszed meg! Havonta bővülő kínálat, melyek között biztos megtalálod kedvenceidet, a lehető legalacsonyabb áron!

C64 EREDETI PROGRAMOK	ÁRA (Forint) LEMEZ	KAZETTA
3D INT. TENNIS	549,–	549,–
AMAZING SPIDERMAN	549,–	
AMERICAN 3D POOL		549,–
ANTICS		549,–
ARNIE		549,–
BABY OF KANGURU		549,–
BAD CAT		549,–
BADLAND		549,–
BATTLESHIPS		549,–
BLINKY'S SCARY SCHOOL		549,–
BLUE ANGEL	549,–	549,–
BLUE BARON		549,–
BOD SQUAD		549,–
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES		549,–
CHAMBERG OF SHAOLIN		549,–
CHAMPIONSHIP 3D SNOOKER		549,–
CIRCUS ATTRACTION	549,–	549,–
CISCO HEAT	549,–	549,–
CLEAN UP TIME		549,–
COBRA FORCE		549,–
COLOSSUS CHESS V4,0		549,–
COMMANDO	549,–	549,–
CYBER WORLD		549,–
DANGER FREAK		549,–
DANGER FREAK		549,–
DEMON BLUE		549,–
DENARIS		549,–
DIE HARD 2	549,–	549,–
DIPLOMACY	549,–	
DOUBLE DRAGON		549,–
DYTER-07	549,–	549,–
EDD THE DUCK	549,–	549,–
ELVIRA	1999,–	
ELVIRA 2	1999,–	
ELVIRA ARCADE		1999,–
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL		549,–
F1 TORNADO		549,–
FOOTBALL MANAGER 2		549,–
FROSTBYTE		549,–
GALDREGON'S DOMAIN		549,–
GAZZA II	549,–	
GRAFITI MAN		549,–
GRAND MONSTER SLAM	549,–	549,–
HUNT FOR RED OCTOBER ACTION		549,–
HUNT FOR RED OCTOBER SIM.		549,–
IMPOSSAMOLE	549,–	549,–
IN 80 DAYS AROUND THE WORLD	549,–	549,–
INT. NINJA RABBITS		549,–
INTERNATIONAL KARATE		549,–
IO		549,–
JINKS		549,–
JUDGE DREDD	549,–	
KICK BOX VIGILANTE		549,–
KINGS BOUNTY	549,–	
LOTUS ESPRIT	549,–	549,–
MANCHESTER UNITED	549,–	549,–
MAYDAY SQUAD HEROES		549,–
MINDTRECHERS	549,–	
NARCO POLICE	549,–	549,–
NEIGHBOURS		549,–
NIGHTDAWN	549,–	549,–
NINJA COMMANDO		549,–
NINJA RABBITS		549,–
OIL IMPERIUM	549,–	
OLYMPIAD COLLECTION		549,–
OPERATION HANOI		549,–
OPERATION HONGKONG	549,–	
OPERATION WOLF	549,–	
PIT FIGHTER		549,–
PREDATOR	549,–	
Q10 TANKBUSTER		549,–
RBI BASEBALL 2	549,–	
ROADWARS	549,–	
ROCK'N ROLL		549,–
ROLLING RONNY	549,–	
ROUND THE BEND		549,–
RUNNING MAN		549,–
SPAGETTI WESTERN		549,–
SPHERICAL	549,–	549,–
SPOT	549,–	
STREET GANG		549,–
SUMMER OLYMPIAD		549,–
SUPER CARS	549,–	549,–
SUPER SPACE INVADERS	549,–	
SWITCHBLADE		549,–
TAI CHI TORTOISE		549,–
THE BLUES BROTHERS	549,–	549,–
THE CURSE OF RA	549,–	549,–
THE FLINSTONES		549,–
THUNDERJAWS	549,–	
TITANIC BLINKY		549,–
TOMCAT		549,–
TURN'N BURN		549,–
TURRICAN		549,–
TURRICAN II		549,–
ULTIMATE GOLF	549,–	549,–
VAMPIRE'S EMPIRE		549,–
VOLLEYBALL SIMULATION		549,–
WESTERN GAMES		549,–
WINTER OLYMPIAD		549,–
WINTER SUPERSPORTS '92		1999,–
X-OUT	549,–	549,–
XENOMORPH	549,–	

PROGRAMCSOMAGOK		
FULL BLAST (5 JÁTÉK)		999,–
HIT PACK #3		999,–
HIT PACK #5		999,–
WINNING TEAM		999,–
JAMES POND COLLECTION	999,–	
SUPERHEROES	999,–	
MOVEI STARS	999,–	
DOUBLE DRAGON 3/RODLAND		699,–

AMIGA EREDETI PROGRAMOK	ÁRA (Forint)
AMAZING SPIDERIHAN	849,–
ARCHIPELAGOS	849,–
AWESOME	849,–
B.A.T.	849,–
BAAL	849,–
BLOODWYCH	849,–
BUFFALO BILL'S RODEO GAMES	849,–
CAPTAIN PLANET	849,–
CISCO HEAT	849,–
COMBO RACER	849,–
CONTINENTAL CIRCUS	849,–
COVERT ACTION	3999,–
DAYS OF THUNDER	849,–
DEVIOUS DESIGN	849,–
FEUDAL LORDS	849,–
GOLDEN AXE	849,–
HUNT FOR RED OCTOBER ARCADE	849,–
IMPOSSAMOLE	849,–
INT. CHAMP. ATHLETICS	849,–
IRONMAN OFF ROAD RACER	849,–
JAMES POND	849,–
KILLING CLOUND	849,–
KNIGHTS OF THE SKY	3999,–
LICENCE TO KILL	849,–
LOTUS ESPRIT	849,–
MANHATTAN DEALERS	849,–
MERCENARY	849,–
MICROPROSE FORMULA ONE G.P.	3999,–
MOONSHINE RACERS	849,–
NARCO POLICE	849,–
NEW YORK WARRIOR	849,–
PIT FIGHTER	849,–
RAILROAD TYCOON	3999,–
SPIRIT OF EXCALIBUR	849,–
SPOT	849,–
STARBYTE SUPER SOCCER	849,–
SUPER CARS	849,–
TEAM SUZUKI	849,–
TOYOTA CELICA G.T.	849,–
VENGEANCE OF EXCALIBUR	849,–
VOLFIED	849,–
WILD STREETS	849,–
WOLFPACK	849,–
XENON 2	849,–

PC EREDETI PROGRAMOK	ÁRA (Forint)
3D POOL	999,–
ARCHIPELAGOS	999,–
BAAL	999,–
CISCO HEAT	999,–
CONAN THE CIMMERIAN	999,–
COVERT ACTION	3999,–
F-117A NIGHTHAWK	3999,–
F-15 STRIKE EAGLE II	3999,–
GOLDEN AXE	999,–
GUNSHIP 2000	3999,–
INTERNATIONALE KARATE	999,–
IRONMAN OFF ROAD RACER	999,–
KNIGHTS OF THE SKY	3999,–
LOST PATROL	999,–
MEGAFORTRESS	999,–
NIGHTBREED	999,–
OMEGA	999,–
PIT FIGHTER	999,–
RAILROAD TYCOON	3999,–
RISE OF THE DRAGON	999,–
SILENT SERVICE II	3999,–
SPIRIT OF EXCALIBUR	999,–
SPOT	999,–
SUMMER OLYMPIAD	999,–
SWORD OF THE SAMURAI	3999,–
WINTER OLYMPIAD	999,–

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!

Az 576 KByte SHOP ELSŐ NYEREMÉNYAKCIÓJA A BOLT MEGNYITÁSÁRA:
Aki a fenti szelvényt kivágja és a boltba behozza, vagy postán a szerkesztőség címére elküldi, sorsoláson vesz részt.
Ertékes nyeremények! Beküldési határidő: December 10.

AMIGA SEGA Commodore GAME GEAR

AMIGA SEGA Commodore GAME GEAR

Nintendo GAME BOY SEGA Commodore GAME GEAR

576KByte
NYEREMÉNY-
SZELVÉNY

576KByte SHOP

XIII. Pozsonyi út 14. – Tel.: 1126-415
Nyitvatartás: hétköznap: 9–17h-ig, szombaton: 9–13h-ig



EGY ÚJ C–64-ES +
EGY CARTRIDGE

BENNE:
TERMINÁTOR 2



Az ocean LEGSIKERESEBB JÁTÉKA

ÉS MÉG TOVÁBBI KÉT MEGLEPETÉS

MINDEZ
REKLÁMÁRON
16 999,–

EGY JOYSTICK + EGY MAGNÓ



Amíga 500
39 900.–

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

ORSZÁGOS VISZONTELADÓI HÁLÓZAT KIÉPÍTÉSÉN DOLGOZUNK, SZERETNÉNK HA ÖN IS TÖRZSVÁSÁRLÓNK LENNE.

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK CSOMAGKÜLDÉS!

Áraink az ÁFÁT-t tartalmazzák!!!